DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSOL

SEGA pro

FEBRUAR 1993
DM6,50
ASch70
AUSGABE 4

KEINE OFFIZIELLE SEGA-PUBLIKATION

EIN RIESIGES SONIC 2 POSTER IN DIESER AUSGABE!

MEGA-CD

- Black Hole Assault spielt verrückt!
- Kostenloser Kalender in diesem Heft

MEGA DRIVE

- Indiana Jones kommt in Aktion
- James Bond wird knallhart

MASTER SYSTEM

- Pit-Fighter schrumpft zusammen
- George Formans Boxchaos

GAME GEAR

- Taz kommt hereingewirbelt
- Der komplette Lemmingscode

SONIC 2

Brilliante 16 Seiten mit Sonic und Tails. Alles, was Ihr wissen müßt, ist hier zu lesen.

PREDATOR 2

Komplette Lösung im Heft!

TERMINATOR 2

Schwarzenegger wird mal wieder im Mega Drive losgelassen – aber dieses Mal ist er auf Eurer Seite!

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTESTS

THE SECRET DIARY OF A SEGA PLAYER...

Montag

Verschlafen. Von Mami aus dem Bett geholt. Keine Zeit mehr zum Frühstücken, Mami gab mir Geld für Schulbrote. Habe Pudding davon gekauft und die dumme Sabine (Miß Häßlich) Baumann damit beworfen. Leider verfehlt, Lehrer Müller getroffen. Wieder Eintrag ins Klassenbuch. Zuhause Bruder vom Mega Drive verjagt, erst mal "Dragon's Fury" gespielt. 5. Bonuslevel geschafft! Dann ins Bett.

Dienstag

Habe Dr. Fuhrmanns alten Mantel abgefackelt! Er war nicht allzu sauer. Habe erklärt, daß es ein Unfall war. Hat er irgendwie nicht geglaubt (weiß nicht, warum). Noch ein Eintrag. Der dicke Stefan hat in der Pause 5 Rosinenbrötchen gefressen! Erinnerte mich daran, zuhause "Pacmania" zu spielen. Der frißt noch mehr als Stefan.

Mittwoch

Der Bus hatte Verspätung wegen dem blöden Busfahrer. Sabine setzte sich neben mich (was will sie von mir?) Abends Formel 1 im Fernsehen, aber ich wette, keiner von denen kann "Hard Drivin'" spielen. Habe hart trainiert. Vielleicht brauchen sie mich mal.

Donnerstag

Mathe-Test (Alptraum!)
Kein Eintrag ins Klassenbuch (?) Kam nach Hause, der Hund hatte auf den Teppich gekackt. Mami hat's aufgesammelt, ich mußte den Teppich saubermachen. Der Köter muß weg! Zehnmal die Hände gewaschen, dann "Klax" gespielt. Level 29 ist echt tödlich!

Freitag

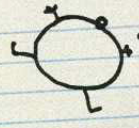
Wochenende! (Jedenfalls nach der Schule!) Warum muß ich heute alle blöden Fächer haben? Habe eine 1 für meinen Deutschaufsatz bekommen (ob mich die Lehrerin mag?) Papa ist in der Kneipe (na sowas), Mami hat Damenkränzchen. Habe den ganzen Abend mit "Ms. Pacman" verbracht. (Möchte wissen, ob sie jemals was mit Pacman gehabt hat?)

Sonnabend

Tolles Wetter! Geiler Tag! Bis ich Papas Auto waschen mußte. War mit Danny + Georg in der Stadt. Wieder Sabine (die alte Laufran) im Bus (wohnt die hier?) Danny hat sich endlich "Paperboy" geholt, also sind wir zu ihm. Marathon-Sitzung. Habe fast den Advanced-Level geknackt... vielleicht nächstes Mal?

Sonntag

SEGA-Tag!
Danny + Georg kamen vorbei, Sabine (Umpf!) latschte vorbei und winkte mir zu, als ich die beiden 'reinließ. (Warum gerade ich?!?) Mami meinte, das Zimmer sieht aus wie ne Spielhalle. Morgen <u>wieder</u> Sabine im Bus? Ich halt' das nicht mehr aus!



SEGA
Vertrieb:
Deutschland -
Sega Gesellschaft für
Videospiele mbH,
Hans-Henny-Jahnn-Weg 53,
D-2000 Hamburg 76, Tel: (040) 229380
Österreich - Sega Vertriebsgesellschaft mbH,
A-1100 Wien, Davidgasse 92-94 Top 8, Tel: (0222) 60147
Schweiz - Videophon AG, Bahnhofplatz 9, Postfach,
CH-6341 BAAR, Tel: (042) 332288

TENGEN VIDEO GAMES

SEGA™

"Sega", "Mega Drive", "Master System" are Trademarks of Sega Enterprises Ltd. "Pitfighter" © 1990 Atari Games. © 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved. "Pacmania, TM & © 1987 Namco Ltd, manufactured and sold under license by Namco America Inc. "Pacman ® and © 1980, 1984 Namco Ltd. © 1991 Tengen Inc. "Hard Drivin": TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc: © 1989 Atari Games. "Klax: TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1991 Tengen Inc. "Ms Pac Man: TM Namco Ltd. Licensed to Tengen Inc: © 1991 Tengen Inc. TM and © 1983 Namco Ltd. "Paperboy: TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1988, 1989 Atari Games. © 1991 Tengen Inc.

SEGA pro

FEBRUAR 1993
AUSGABE 4

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
4630 BOCHUM 1

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer
Wolfgang Kuhn

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Pat Kelly
Dino Boni
Sam Hickman

REDAKTION (Japan)
Emiko Nishimura
Noriko Buckingham

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGNER
Dave Perry
Simon Christopher
Andy McDermott
Carolyn Ratcliffe

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Mark Monteiro
Claudia C. Niermann

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

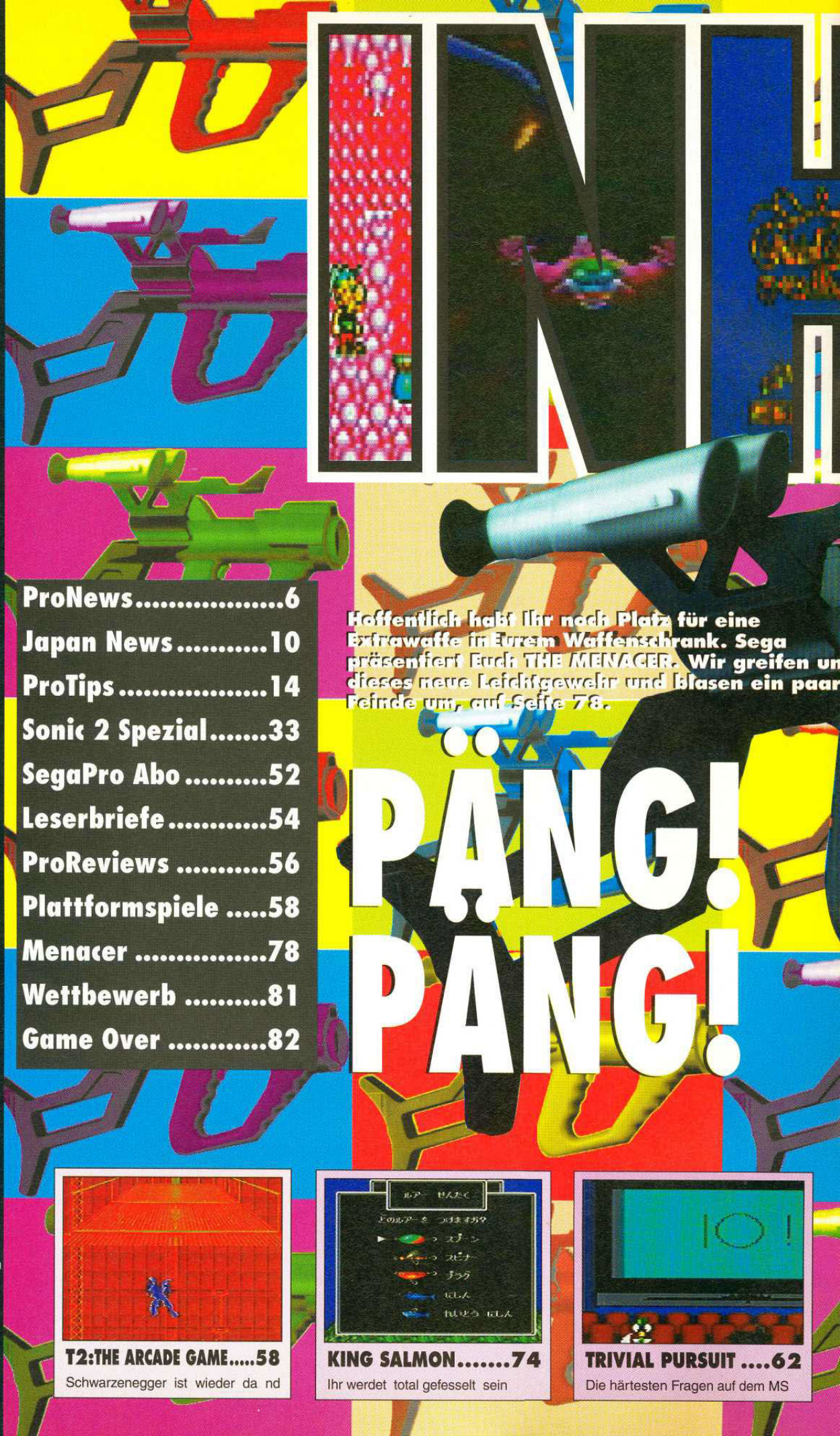
VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

URHEBERRECHT
Alle in SEGAPRO erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Terminator, T2, Endoskeleton and duplication of Endoskeletons are treademarks of Carolco Pictures International. The Arcade Game is a trademark of LJN Ltd.

(C) 1993 Paragon Publishing Ltd.



INH

ProNews.....6
Japan News.....10
ProTips.....14
Sonic 2 Spezial.....33
SegaPro Abo.....52
Leserbriefe.....54
ProReviews.....56
Plattformspiele.....58
Menacer.....78
Wettbewerb.....81
Game Over.....82

Hoffentlich habt Ihr noch Platz für eine Extrawaffe in Eurem Waffenschrank. Sega präsentiert Euch THE MENACER. Wir greifen un dieses neue Leichtgewehr und blasen ein paar Feinde um, auf Seite 78.

PÄNG! PÄNG!

T2:THE ARCADE GAME.....58
Schwarzenegger ist wieder da nd

KING SALMON.....74
Ihr werdet total gefesselt sein

TRIVIAL PURSUIT 62
Die härtesten Fragen auf dem MS

ALT

REVIEW INDEX

MEGA CD

Black Hole Assualt 76

MEGA DRIVE

Carmen Sandiego 70
Crue Ball 66
James Bond.....72
King Salmon 74
Sonic 2 34
T2: The Arcade Game 58

MASTER SYSTEM

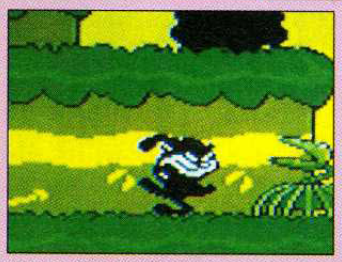
George Foreman's.....64
Pit-Fighter.....68
Sonic 2 46
Trivial Pursuit.....62

GAME GEAR

Batman Returns 57
Sonic 2 50
Taz-Mania.....61

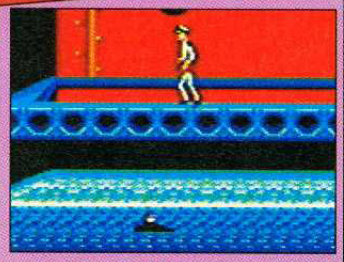
SONIC 2

Die PROS führen Dich tiefer in die Mega Drive-, Master System- und Game Gear-Versionen von Sonic 2. In unserer vollgepackten Beilage findet Ihr Reviews des Spiels plus wichtige Tips und Hintergrundinformationen. Schlagt Seite 33 auf!



TAZ-MANIA 61
Er wirbelt in den Game Gear.

BATMAN RETURNS 57
In den Strassen von Gotham



JAMES BOND.....72
Der Top-Geheimagent kommt!

BLACK HOLE ASSUALT ..76
Mega CD wird besser und besser

NEUES MEGA 2

Sega hat die Veröffentlichung des Mega Drive 2 für diesen Frühling angekündigt. Die Veränderungen werden lediglich äußerer Art sein und bis jetzt gibt es keine weiteren Einzelheiten. Es gibt keine technischen Änderungen und die aktuelle Software wird auch auf dem Mega Drive 2 laufen. Der einzige Unterschied besteht darin, daß das neue MD zum Seite-an-Seite Betrieb mit dem Mega-CD konzipiert wurde, vielmehr wird es auf diesem befestigt. Bedeutet das ein weiterentwickeltes Mega-CD? Nun, genau das bedeutet es, aber das neue Gerät wird auf das aktuelle Mega Drive passen. Das neue Mark 2 Mega Drive/Mega-CD Gespann soll die Breite des derzeitigen Mega Drives haben und nicht viel größer sein. Der Grund für diese Änderung ist die Einsparung von Herstellungskosten, möglicherweise auch, um Kosten niedrig zu halten. Eine Preissenkung scheint sehr unwahrscheinlich, da Sega angekündigt hat, daß seine Preise in diesem Jahr ansteigen werden. Die neue Konsole wird erst im März erscheinen, dem neuen Veröffentlichungsdatum für das Mega-CD.

HINTER DEN KULISSEN BEI SEGA

Die führenden Personen bei Sega und Ihre Aufgabenbereiche. Der Geschäftsführer der deutschen Tochtergesellschaft ist Winrich Derlien. Der Verkauf wird von Nils Jöhnk übernommen. Für das besondere Marketing ist Norbert Kijak zuständig. Die Public Relation Arbeit übernimmt komplett Sybille Priester (von ihr bekommen auch Zeitschriften wie wir Informationen).

Bei Sega sind Anfang des Jahres 92 Personen beschäftigt gewesen. Diese Zahl soll nun Anfang des Jahres 1993 auf 120 Personen ansteigen. Bis Ende 1992 sollten die Verkaufsstellen von Sega Produkten von 5600 auf 6000 ansteigen. Das bisher meistverkaufte Sega Produkt ist das Master System mit 560000 verkauften Einheiten. Im neuen Jahr sollen noch 350000 Stück mehr an den Mann gebracht werden. An zweiter Stelle rangiert das Sega Mega Drive. Von diesem wurden bislang 225000 Geräte verkauft. Für das neue Jahr sollen ebenfalls 350000 Geräte abgesetzt werden. An dritter Stelle steht das Game Gear mit bisher 210000 verkauften Einheiten. In diesem Jahr soll eine Absatzzahl von 225000 Stück erreicht werden. Die Games sollen in diesem Jahr 4,2 Millionen Mal verkauft werden. Und immer dran denken, je erfolgreicher Deine Konsole, je mehr Softwarehäuser werden Dich mit Software versorgen. Na, sind das nicht tolle Aussichten für Euch!!!

Geimnisse...

Schlechte Nachrichten! Alle diejenigen, die auf das Erscheinen von The Godfather auf dem Master System warten, werden dies lange tun müssen. Unglücklicherweise hat sich US Gold dazu entschieden, das Spiel nicht herauszubringen, da es ursprünglich an Jugendliche und Ältere gerichtet war und US Gold die Master System Besitzer für zu jung für das Spielgeschehen hält. Virgin bemüht sich darum, in diesem Jahr mindestens drei Neuerscheinungen pro Monat herauszubringen. Dies ist eine gute Nachricht für alle, da so die Auswahl an Spielen noch größer wird. Einem unbestätigten Gerücht von Microprose zufolge soll F-15 im März dieses Jahres erscheinen. Definitiv ein Spiel, nach dem man Ausschau halten sollte, denn es verspricht, atemberaubend zu werden! Sega hat bekanntgegeben, daß Sonic 2 für mindestens 12 Monate nicht im Paket mit irgendwelcher Hardware angeboten wird. Es hatte eindringliche Vorschläge gegeben, dies in Frankreich so zu praktizieren, wo Sega die meisten Verkaufprobleme hat. Auch sind Gerüchte über ein Doppelpack mit Sonic und Sonic 2 vor Weihnachten aufgetaucht, doch Sega hat alle Behauptungen entschieden verneint. Man erwartet, daß allein in Großbritannien mindestens 4 Millionen Exemplare verkauft werden, was Sonic 2 zum größten Hit macht, den der Spielemarkt je gesehen hat.

Eine brilliante neue Sega Werbung hat in Deutschlands Kinos Einzug gehalten! Die Oscar Gewinner Christoph und Wolfgang Lauenstein haben mit ihrem 60 Sekunden-Spot einen neuen Standard für Kinowerbung geschaffen. Menschenähn-liche Lebewesen erkunden den Planeten Sega und ihr Leben war nicht mehr dasselbe! Die Werbung vereint klassische Zeichentrickanimationen und moderne Fernsehtechnik und ist sehr beeindruckend.

SEGA ARBEITET MIR KELLOGGS ZUSAMMEN!

Auf rund 11,8 Millionen Verpackungsrückseiten von Kelloggs Produkten findet Ihr 14 Millionen Leuchtsticker. Es gibt viele verschiedene Motive, viel-leicht gefällt Euch auch eins davon. Diese Verpackungen könnt Ihr von jetzt an bis Februar 1993 in jedem Geschäft kaufen. Diese witzigen Sticker sind in jeder Verpackung bis auf Kellog's Flakes und Snacks. Also alle, die morgens gerne Kellogg's essen, finden demnächst Ihren Sonic darin. Na dann guten Appetit.

pro CHARTS

Wir bedanken uns bei unseren Lesern für die vielen Einsendungen ihrer Lieblinsspiele. Hier ist eine Auflistung der Lieblingsspiele der SegaPro-Leser:

MEGA DRIVE

1)	(NE)	LHX Attack Chopper	70%
2)	(NE)	NHLPA Hockey '93	92%
3)	(NE)	Lemmings	92%
4)	(1)	Alien 3	87%
5)	(NE)	Death Duel	82%
6)	(10)	Taz-Mania	93%
7)	(9)	Side Pocket	64%
8)	(6)	Galahad	75%
9)	(3)	Corporation	94%
10)	(7)	Predator 2	80%

MASTER SYSTEM

1)	(1)	Arcade Smash Hits	87%
2)	(7)	Sonic The Hedgehog	96%
3)	(NE)	Alien 3	90%
4)	(NE)	SCI	54%
5)	(4)	Super Monaco GP 2	21%
6)	(6)	Castle of Illusion	93%
7)	(10)	Bubble Bobble	NR
8)	(3)	Tom and Jerry	75%
9)	(8)	Wimbledon Tennis	88%
10)	(9)	Super Kick Off	93%

GAME GEAR

1)	(NE)	Taz-Mania	
2)	(1)	Chuck Rock	90%
3)	(2)	Spiderman	92%
4)	(7)	Ninja	NR
5)	(6)	Popils	78%
6)	(8)	Sonic The Hedgehog	96%
7)	(3)	Marble Madness	79%
8)	10)	Crystal Warriors	79%
9)	(4)	Smash TV	58%
10)	(5)	Super Monaco GP	71%

GAME-PLAY Island

MEGA DRIVE Block Out 29,90 DM Das Angebot

Umbau MEGA DRIVE
Damit Kommen auch weiterhim alle Spiele auf deutschen Geraten abgespielt werden
50/60 Hz.u.7/Engl chip 75.-Dm

GAME GEAR ab 29,95
GAMEBOY ab 19,95

Game Play
Osterwieher Str. 70
4837 Verl 1
Fax: 05246/81270
Laden ab 13.00-18.30
Sa bis 14.00 Uhr
Do bis 20.30 Uhr

Game Island
Donau Str.51
1000 Berlin 44
030/687 4545
Laden Tgl. 12.00-18.30

BTX: * GAME PLAY #
Tel: 052 46/811 84

SKYTEK SOFTWARE

10 ELIZABETH PLACE, ST. HELIER, JERSEY
TEL: 00 44 534 601032
UNSERE HOTLINE NIMMT BESTELLUNGEN ZWISCHEN 8 UND 20 UHR ENTGEGEN!

BESTELLE PER TELEFON EINE LISTE DER ALLERNEUESTEN SPIELE UND HÖRE DETAILS ÜBER DIE AKTUELLSTEN NEUERSCHEINUNGEN.

MEGA DRIVE

ALIEN 3	USA	82,60DM	JOHN MADDENS 93	USA	88,50DM
AQUABATICS	UK	75,00DM	LEMMINGS	JAP	83,78DM
BATMAN RETURNS	USA	84,96DM	LHX ATTACK CHOPPER	UK	83,78DM
CAPTAIN AMERICA	USA	82,60DM	LOTUS TURBO CHALLENGE	USA	82,60DM
CHAMPIONSHIP PRO AM	USA	84,02DM	NHLPA HOCKEY	USA	85,55DM
CHUCK ROCK	USA	84,96DM	PGA GOLF	USA	83,78DM
DEATH DUEL	USA	87,52DM	ROAD RASH 2	USA	82,60DM
DESERT STRIKE	USA	85,50DM	SONIC II	UK	80,24DM
DUNGEONS & DRAGONS	USA	93,22DM	SPLATTERHOUSE II	USA	80,24DM
E.A. ICE HOCKEY	UK	80,95DM	STEEL TALONS	USA	83,78DM
EUROPEAN CUP SOCCER	UK	82,51DM	STREETS OF RAGE 2	USA	ANRUFEN
EVANDER HOLYFIELD	USA	82,60DM	TAZMANIA	USA	80,24DM
F-15 STRIKE EAGLE 2	USA	ANRUFEN	TEAM USA BASKETBALL	USA	88,50DM
GADGET TWINS	USA	83,78DM	TERMINATOR II (ARCADE VERSION)	USA	90,86DM
INDIANA JONES/LAST	USA	82,60DM	WORLD OF ILLUSION	JAP	82,60DM
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	USA	83,78DM			

WOW!!

AQUABATICS 75,00DM

NHLPA HOCKEY 85,55DM

ROAD RASH 2 82,60DM

TERMINATOR II 90,86DM

HOLT EUCH DIE NEUERSCHEINUNGEN BEVOR ANDERE SIE EUCH WEGSCHNAPPEN!

EUROSCHECKS, ACCESS, VISA + MASTERCARD SIND WILLKOMMEN
PORTO + PACKUNG: DM- 5.30 PRO STÜCK.
SCHNELLER FREUNDLICHER SERVICE.

SegaPro 5 ist am 25. Februar bei allen guten Zeitsschriftenhändlern erhältlich. Laß es Dir nicht velorengehen!

COMPUTER KUDAK

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2 - 4
2350 Neumünster
Telefon (04321) 2 27 37
Telefax (04321) 2 33 12

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE dt.

Grundgerät		DM 260,00
Magnum Set		DM 360,00

SOFTWARE

Alien 3	dt.	DM 112,00
Ferrari GP Chall.	dt.	DM 112,00
Mickey & Donald	dt.	DM 91,00
NHLPA Hockey '93 *	dt.	DM 112,00
Sonic II	dt.	DM 91,00

ZUBEHÖR

Control Pad		DM 44,00
Software Converter		DM 91,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

Grundgerät incl. Alex Kidd I		DM 140,00
Grundgerät incl. Alex Kidd I und Sonic		DM 190,00

SOFTWARE deutsch

Mickey Mouse II	dt.	DM 81,00
Prince of Persia	dt.	DM 91,00
Sonic II	dt.	DM 81,00
Tazmania	dt.	DM 81,00
Trivial Pursuit	dt.	DM 91,00

ZUBEHÖR

Control Pad		DM 19,00
Infrared Joypad		DM 73,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

Grundgerät incl. Sonic the Hedgehog und Netzteil		DM 335,00

SOFTWARE

Batman Returns	dt.	DM 81,00
Chuck Rock	dt.	DM 81,00
Lemmings	dt.	DM 81,00
Sonic II	dt.	DM 81,00
Tazmania	dt.	DM 81,00

ZUBEHÖR

TV Tuner		DM 189,00
Master Gear Converter		DM 44,00
Auto-Adapter		DM 40,00
Battery Pack		DM 82,00

Ihre Vorteile

– Top-Preise!
- Ausschließlich dt. Versionen
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr

Mengenrabatte erhalten Sie jeweils bei geschlossener Abnahme:

Netto-Warenwert	Rabatt
ab DM 500,–	3 %
ab DM 1.000,–	5 %

Sammelbesteller
sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Preisliste, die Sie kostenlos anfordern können.
- Reservierung für Neuheiten werden vorrangig ausgeführt.
- Keine Nachnahmegebühr.
- Lieferung auf Rechnung zuzüglich Versandkostenanteil DM 5,95

- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

MEGA-CD INFOS

Nun meldet sich die Mega-CD-Benutzer-Gruppe zum zweitenmal, und in diesem Monat gibt es massig Informationen für alle CD-Benutzer. Zuerst die Ankündigung, die Sega für Streetfighter 2 plant: Championship Edition sind jetzt bestätigt worden. Die gleichen Leute bringen sie zu Euch, die auch die haben die Information, daß es in Kürze auf dem Mega-CD erscheint. Es sollte Ende November herauskommen - noch ein Spiel, nach dem man Ausschau halten sollte!

Wenn Ihr euch nach dem liebenswerten Steinzeit-Helden sehnt, dann könnte diese Neuigkeit erfreulich für Euch sein! Chuck Rock nun Black Hole Assault, ein Hau-drauf-Spiel, das in unserem liebenswerten Magazin besprochen wird, also lest das Review, bevor ihr es kauft! Time Gal ist ebenfalls erschienen, und es ist von denselben Leuten produziert worden, die Euch schon Thunderstorm FX gebracht haben.

Die tollen Kerle vom Wolfteam planen gerade ihr zweites vollständig animiertes Videospiel, wie wir es nennen. Ihr werdet vielleicht einen Schnipsel darüber in der letzten Ausgabe dieses Magazins bemerkt haben. gerade erscheinen, gleichzeitig mit der Veröffentlichung von Final Fight in Amerika und England, was wohl auch sehr hervorragend sein muß!

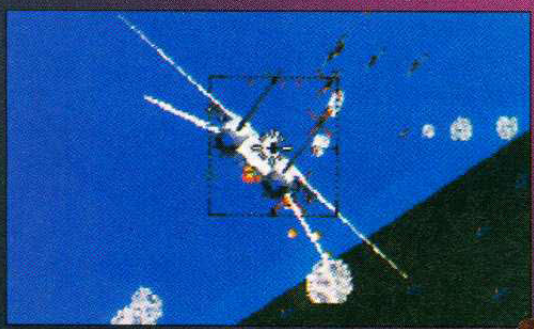
Noch mehr schlechte Nachrichten! Das Erscheinen vom Mega-CD scheint schon wieder mißglückt zu sein. Anstatt am 8. Dezember zu erscheinen, ist es es nun bis März zurückgestellt worden.

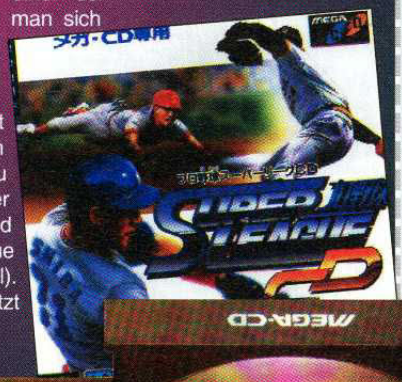
Arcade-Version programmiert haben, was hoffentlich bedeutet, daß sie nicht verpaßt werden darf! Mit der Veröffentlichung darf man im März/April nächsten Jahres rechnen, also haltet Eure Augen offen!

Jetzt zu den wichtigen Dingen! Jaguar XJ220, das superbe Autorennspiel von Core, war bisher nur auf Floppy erhältlich. Ärgert Euch nicht mehr, denn wir und Chuck Rock 2 werden schon in naher Zukunft von Sega herausgebracht. Man kann nur hoffen, da· es ein genauso großer Erfolg wird wie Wonderdog, ihre erste CD-Erscheinung! Eine Konvertierung von Thunderhawk ist ebenfalls auf dem Weg, wieder von Core, und verspricht, spektakulär zu werden.

Erhältlich ist Roadblasters FX verspricht genauso adrenalin-feuernd zu sein wie Thunderstorm FX, aber dieses Mal hat man die Kontrolle über einen Hochgeschwindigkeits-Polizeiwagen. Es ist Chase HQ ziemlich ähnlich und wird einer der Titel sein, den man sich fürs nächste Jahr merken sollte.

Haltet schließlich noch Ausschau nach After Burner 3 und Super League CD (Baseball). Diese sollen jetzt Wahrscheinlich wartet Sega, bis mehr Qualitäts-Software entwickelt worden ist, und möglicherweise auf die Veröffentlichung des neuen Mega-Drive und des neuen, verbesserten Mega-CD.





Versuch' den QUICK SHOT

Der Starfighter 3 Joypad ist ab jetzt erhältlich und wurde zur besseren Handhabung entwickelt. Neben drei unabhängigen Turbo-Feuerknöpfen hat er noch drei andere Feuerknöpfe und eine Zweikampf-Turbo-Feuer Option. Nun kannst Du alles nach Herzenslust wegpusten, ohne daß die Gefahr besteht, die Daumen zu verletzen. Für ca. 30 DM ist es durchaus erschwinglich . Wenn Dich das noch nicht überzeugt hat, dann schau Dir doch das Maverick 3 an. Dieses Gerät zeichnet sich durch sein revolutionäres Design aus, daß derart weiche Bewegungen möglich macht, wie sie zuvor nur bei Arcade Games erreicht werden konnten. Es hat überzeugende Reaktionsfeuerknöpfe, eine Slow-Motion Funktion und eine superschnelle Turbofeuereinrichtung. Maverick 3 kostet ca. 40 DM und ist im Fachhandel erhältlich.

Super Games Von Deutschen Sega Entwicklern

Wie wir Euch schon in der letzten Ausgabe berichtet haben, trägt sich Software 2000 als erstes deutsches Softwarehaus sich mit dem Gedanken, ein Sega-Mega-Drive-Spiel zu entwickeln. Nun hören wir, laut Insiderinformationen, daß immer mehr deutsche Softwarehäuser nun auch für die Sega Geräte entwickeln. Die Pläne für die kommenden Spiele werden alle Bereiche der Spiele abdecken - wie Aktion, Sport und einfache Simulationen. Sobald wir Screenshots und weitere Informationen haben, werden wir Euch schnellstmöglich informieren. Wir warten gespannt auf die ersten Testversionen.

RTB COMPUTER

RUFEN SIE UNS AN ODER FAXEN SIE UNS

SUPERBILLIGPREISE DURCH DIREKTIMPORT AUS FERNOST

★ VIDEO SYSTEME & GAMES ★ IMMER SUPERAKTUELLE NEUHEITEN ★
★ JOYPADS, ADAPTER, KABEL UND WEITERES ZUBEHÖR ★
★ MD ★ CD-ROM, SFC, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO, ETC. ★
★ 486'er PC's ★ REICHHALTIGES ANGEBOT AN HARd- UND SOFTWARE ★ DIVERSES COMPUTERZUBEÖR

ALLE GENANNTEN LABEL, PRODUKTNAMEN, ETC. SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN DER ENTSPRECHENDEN EIGENTÜMER.

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG
TEL: 00-852-7284803 FAX: 00-852-3876066

TEL:057/273130
FAX: 057/273051
Öffnungszeiten: Mon-Fr.18.30-21.00 Uhr

King Games

Der Privatversand in der Schweiz Bei uns ist der Kunde König!

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Dt inkl. 1 Spiel	289.-Fr
Konsole US RGB -Version	259.-Fr
Menacer mit 6 Spielen	129.-Fr
Joypad Pro 2	39.-Fr
Flywing Joystick für MD,SNES US, SNES CH	105.-Fr

US Spiele:

Ariel the Little Mermaid	79.-Fr
Chakan the Forever Man	94.-Fr
Dolphin (CH)	114.-Fr
Lightning Force	94.-Fr
Lotus Turbo Challenge	94.-Fr
Risky Woods (CH)	129.-Fr
Shinobi 2	a.A.-Fr
Streets of Rage 2	114.-Fr
Sunset Riders (nur Genesis)	99.-Fr
Superman	94.-Fr
Thunderforce 4 (CH)	119.-Fr
Tailspin	89.-Fr
Terminator 2	94.-Fr
World of Illusion (CH)	119.-Fr
u.s.w	

SUPER NES (US)

Konsole US inkl. Joypad	279.-Fr
Konsole CH inkl. Joypad	235.-Fr
JB King Joystick Dt	135.-Fr
Game Genie	125.-Fr
RGB Kabel für CH Konsole	39.-Fr
Div. Joypads	39.-Fr
Mario Paint CH version	129.-Fr
Super Sc.6 CH version	139.-Fr

US Spiele:

Bull vs Lakers	119.-Fr
Chester Cheetah	114.-Fr
Jimmy Conners Tennis	99.-Fr
NHLPA Hockey 93	109.-Fr
Out of this World	119.-Fr
Super Goal	114.-Fr
Super Mario Kart (CH)	99.-Fr
Super NBA Basketball	109.-Fr
Super Star Wars	129.-Fr
Tiny Toon Adventure	129.-Fr
Wing Commander	119.-Fr
u.s.w	

Die neuesten Titel telefonisch erfragen,da Listenstand Dezember

---

FANDANGO

Tel. 08341/14053 bzw
Tel. 08341/16417
Fax.08341/14127

Videogames

Fandango Videogames Inh. Josef Rösch Neugablonzer Straße 62, 8950 Kaufbeuren

SEGA MEGA DRIVE
SUPER FAMICOM
PC -ENGINE
SNK NEO GEO
TURBO- DUO
LYNX GAME GEAR
GAMEBOY

Zeitschriften in fast allen Sprachen

Platinen, sowie reichlich Hardware

Umbauten aller Art, z.B. 50/60 Hz usw.

SEGA MEGA CD US/JP

Händleranfragen erwünscht.
An-und Verkauf von Gebrauchtwaren.

Versandkosten 8.-DM per NN. Expressauftrag + 6.- DM. Umtausch gewährleisten, gesetz defekte Ware. Ware wird nach unserem Ermessen repariert oder ersetzt.

GAME-Island Berlin

Super Angebote für Mega Drive Game Boy PC Engine Game Gear Super Nes

Laden: Donau Str. 51, 1000 Berlin 44U-Bahn Station: Rathaus Neukölln

Fax: 030/691 38 38

Tel: 030/ 687 45 45

Heisse Spiele für kühle Tage!

MEGA DRIVE

Ariel dt	89,-
Cadash	**79,-**
Chuck Rock USA	119,-
Cobra Command USA	119,-
Crue Ball	99,-
Ecco the Dolphin	109,-
Gods 60 Hz	**79,-**
Joe Montana '93	109,-
John Madden '93	109,-

89,-

Joypad Verlangerungskabel	9,-
Lemmings dt	**99,-**
Lotus Turbo Challenge	109,-
MC Kids USA 60 Hz	a.A
Menacer mit 6 Spielen, passend zu T2	169,-
Mickey & Donald dt	89,-
Night Trap USA	119,-
Powermonger	109,-
Prince of Persia USA	119,-
Pro Control Pad	29,-
Rampart	**79,-**
Revenge of Shinobill dt	95,-
Road Rash II	109,-
Risky Woods	109,-
Sega CD USA	698,-
Sewer Shark USA	a.A
Sonic 2 dt	**89,-**
Sunsetriders USA 60 Hz	109,-
SG Pro Pad	29,-
Streets of Rage II dt	95,-
Tailspin dt	95,-
Terminator II Arcade	109,-
Thunder Force Iv	109,-
WWF Wrestlemania	99,-
Super Battletank USA	119,-

GAME GEAR

Bart vs Space Mutants	79,-
Chuck Rock	79,-
Defender of Oasis	79,-
Klax	79,-
Lemmings	79,-
Marble Madness	69,-
Shinobi II	79,-

MASTER SYSTEM

Chuck Rock	79,-
Lemmings	**79,-**
Mickey & Donald	a.A.
Rampart	89,-
Sonic II	99,-
Taz-mania	89,-
Trivial Pursuit	99,-

SEGA MEGA DRIVE MAGNUM SET

DT. 1 Jahr Garantie
inc. 2 Joypads, 4 Spiele ,
Ifür nur

349.-DM

Ab 3 Artikel Portofrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service"

Fragen sie nach unseren Neuheiten und Angeboten

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

NEUES AUS JAPAN

コナ券

PRO DATES

DEZEMBER

11	Super Shinobi 2	MD	Sega
11	G-LOC	MD	Sega
11	Kuni-chan Game Paradise 2	GG	Sega
18	Road Blaster FX	CD	Wolf Team
18	World Of Illusion	MD	Sega
22	TMNT-Return of Shredder	MD	Sega
25	Junker's High	MD	RAC Victor
28	Shining Force Gaiden	GG	Sega
30	Ball Jacks	MD	Namco
31	Team USA Baseball	MD	EA Victor
*	Gods	MD	Mindscape

JANUAR

14	Bare Knuckle 2	MD	Sega
24	Mickey Mouse Magic Crystal	GG	Sega
27	Annette Again	CD	Wolf Team
31	A Rank Thunder	CD	RIOT
31	Jaguar XJ 220	CD	Victor RAC
*	Furry Friends	MD	EA Victor
*	Kick Boxing	MD	M Word
*	Boogie Woogie Bowling	MD	Visco
*	Risky Woods	MD	EA Victor

STREET FIGHTER II?

Power Athlete (soll in Amerika und Europa umbenannt werden in *Deadly Moves*) ist ein Kassenschlager in Japan und wird auch bestimmt auf dieser Seite des Ozeans für Aufregung sorgen. Genauso gespielt wie in SF2, kämpfen acht Gegner in Zweikämpfen um den begehrten Weltmeisterschafts-Titel, Ruhm und Ehre. Jeder dieser acht Charaktere hat seinen eigenen besonderen Todesschlag. Diese weisen eine verblüffende Ähnlichkeit zu den SF2-Bewegungen auf. Der Charakter, den man im Ein-Spieler-Modus kontrolliert, besitzt einen Spirt Bolt (hervorschießender Blitzstrahl), welcher von seinen Händen abgeschossen wird. Gespenstig, oder?

Im Zwei-Spieler-Modus hat man die Möglichkeit, einen der acht Spieler auszuwählen, jedoch im Ein-Spieler-Modus muß man einen straßenerfahrenen Wessi namens Joe steuern (können sich die Japaner keinen anderen westlichen Namen einfallen lassen außer Joe?).

Die Charaktere sind groß und bunt,wie auch in *SF2: Champion Edition* ist wohl nur noch einige Monate entfernt, und es wird interessant sein zu sehen, wie es die gewaltliebenden Japaner aufnehmen werden.

WONDERMEGA II

DIE RACHE DES IMPORTES!

Nur wenige Monate nach der Veröffentlichung des Wonder Mega in Japan und Amerika hat Sega den neuen Wonder Mega-Zusatz enthüllt. Die neue MIDI-Decoder-Karte erlaubt dem Wonder Mega, jedes MIDI-kompatible Keyboard, jede Drummachine oder jedes Instrument zu steuern, ohne daß er teure Software benötigt. Die Info zu diesem musikalischen Zusatz ist im Moment sehr beschränkt, bleibt also auf Empfang für Updates, sobald wir sie erhalten.

Jap CHARTS

MEGA DRIVE

Jetzt	War	Titel
1	NEU	Rise of the Dragon
2	(2)	Gate of Shura
3	(1)	Thunderstorm FX
4	(4)	Super Monaco GP II
5	(6)	Thunder Force IV
6	NEU	Burai Fighters
7	NEU	Wonderdog
8	NEU	Decision of Commodore
9	NEU	King Salmon
10	(10)	Prince of Persia

GAME GEAR

Jetzt	War	Titel
1	NEU	Shadam Crusader
2	NEU	Gyawan Bla Egotism
3	(2)	Sonic The Hedgehog
4	(3)	Columns
5	(1)	Super Monaco GP II

LEBEN MIT MAH-JONG

Mah-Jong ist meiner Meinung nach das schwierigste Spiel, das ich je zu lernen versucht habe. Ich werde euch nicht mit Details langweilen, es sei nur gesagt, daß dem Poker sehr ähnlich ist und mit elfenbeinernen Steinchen gespielt wird. Es ist das populärste Glücksspiel in Asien, das sowohl materielle Veränderungen als auch ein schnelles Spiel erlaubt, darüberhinaus ist es absolut verblüffend für jemanden, der noch nicht weiter in den Osten gekommen ist als bis nach Sachsen! 51 computergesteuerte Spieler warten darauf, Dich in verschiedenen Spielen herauszufordern, von denen das bizarrste Date Mah-Jong ist. Das hat nichts mit Kalendern zu tun, sondern mit einem Jungen und einem Mädchen, die in einer großen Stadt eine Verabredung haben, und deren Verlauf davon bestimmt wird, wie und wie gut du dieses Spiel spielst! Seltsam!

Mah-Jong ist wahrscheinlich ein großartiges Spiel für jemanden, der weiß, wie es gespielt werden muß, aber der Rest von uns muß warten, bis irgendeine freundliche Software-Firma die Regeln des Spiels in gutes, verständliches Deutsch übersetzt.

MEGA-CD KARAOKESYSTEM

Lieb es oder hasse es, Karaoke gibt es jetzt von Sega-Japan für das Mega-CD; es erlaubt Dir, bei Deinen Lieblingsliedern zu Hause mitzusingen. Es wird an der Seite mit dem Mega-CD verbunden und kann CD-G Karaoke-Discs oder vokale Karaoke-Discs abspielen. Als besondere Eigenschaften gibt es noch Echo, Harmonien und einen Tonregler, um auch die schlimmste Stimme zu verschönern. Du kannst aber auch die sogenannten schwergewichtigen CDs abspielen, bei denen Musik und Stimmen auf zwei unterschiedlichen Tonspuren gemixt werden. Du kannst so also einfach die Stimmen untermixen. Achte an dieser Stelle auf weitere Neuigkeiten.

SONIC, SONIC

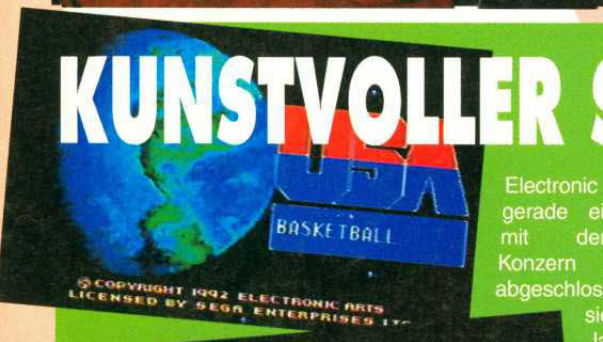
Wir alle wissen, daß Sonic längst nicht mehr 'nur' der kleine Igel auf dem Bildschirm ist. Er ist der werbewirksamste aller Konsolencharaktere, aber die Japaner meinen doch immer wieder, daß sie alles übertreiben müssen. Es gibt dort im Moment weit mehr als 60 verschiedene Sonic-Artikel, von der Getränkedose bis hin zum Pyjama! Andere Gegenstände sind Essensboxen, Tischuntersetzer und Boxershorts; aber am besten ist immer noch das Kaugummi...

SEGA-ZUBEHÖR

Sega hat viele neue Zubehörteile veröffentlicht, die hoffentlich im April als Import zu haben sein werden. Das erste wird eine Maus für das Mega Drive sein, die, wenn man sie umdreht, einen Trackball simuliert. Speziell für Rollenspiele und Puzzlespiele konstruiert, steuert sie den Cursor sehr genau über den Schirm und ist auch für Kleinere interessant, da man sich leichter an sie als an die Pads gewöhnt.

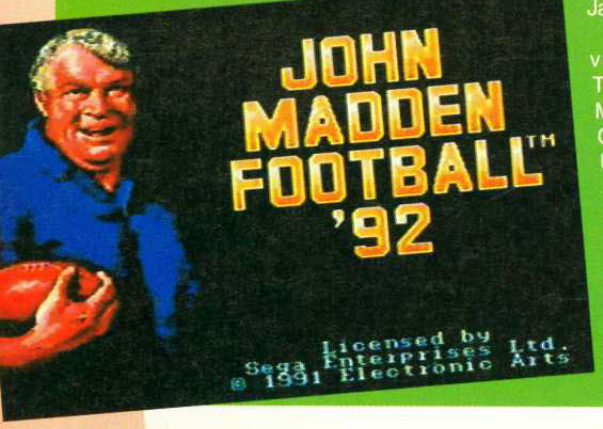
Das nächste danach wird ein Joypad mit sechs verschiedenen Knöpfen sein, welchem man nachsagt, daß es speziell für die Street Fighter Mega-CD Version entwickelt wurde. Es wird auch angekündigt, daß es dann in der baldigen Zukunft einmal Standard für alle Spiele auf dem Sega-Gerät sein wird. Sega beteuert die Wichtigkeit dieses Produktes und ist noch auf der Suche nach einem Dritten, der sie unterstützt.

KUNSTVOLLER SIEG



Electronic Arts haben gerade ein Abkommen mit dem japanischen Konzern Victor (JVC) abgeschlossen, nämlich daß sie ihre Produkte in Japan vertreiben.

Unter den ersten veröffentlichen Titeln ist das John Madden Football, Crue Ball, Team USA Basketball und Road Rash. Kein Zweifel, die Japaner werden genauso viel Freude an diesen Titeln haben, wie wir hier in Deutschland.



NEUES AUS JAPAN

入決定

PRO DATES

*	Steel Talons	MD	Tengen
*	Laughing Salesman	CD	Sega

FEBRUAR

20	Final Fight	CD	Sega
25	The Galaxy Railway 999	CD	RIOT
26	Lemmings	GG	Sega
*	BattleFront Europe	MD	Koei
*	Battle Toads	MD	Sega
*	Face Ball 2000	GG	R. hill Soft
*	Gauntlet	MD	Tengen
*	GP Rider	GG	Sega
*	Sim Earth	CD	Sega
*	Vay - Meteor Armour	CD	SIMSU
*	Wing Commander	CD	Sega

コナ参

PSYCHISCHER DETEKTIV LEERT!

Aya ist der dritte Teil der PD-Serie, die alle von den FM-TOWNS konvertiert wurden. Das Spiel ist ein Rollenspiel, das ein neuartiges System, das DAPS (Datawest Active Picture System) heißt, unterstützt. Mit ihm werden superschnelle Animationen erzeugt und alles Lippensynchron gesprochen. Die Story handelt von einem Detektiv namens Furuyagi, der die Fähigkeit besitzt, die Gedanken anderer zu lesen. Nach einigen Zweifeln läßt er sich doch vom Geld überzeugen, einen Job anzunehmen. Nebenbei findet er zu Hause heraus, daß seine Freundin entführt wurde. Ob das wohl mit dem Fall zu tun hat? Ob das ein Racheakt ist? Wer kann es wissen , da das ganze Spiel auf japanisch ist? Aber keine Sorge, sobald eine englische oder gar deutsche Version zu haben ist, werden wir Euch weiter über dieses Spiel informieren.

ANNETTE VERLIERT WIEDER

Jeder Japaner wird verrückt, wenn Du in seiner Gegenwart den Namen Annette erwähnst. Sie tauchte zuerst in El Viento auf dem Mega Drive auf und sogar ihr Freund bekam ein eigenes Spiel (Earnest Evans ist dieser, falls Du das noch nicht mitbekommen hast!). Ihr neues Spiel, das bislang noch gar keinen Titel hat, wird im Moment auf dem Mega-CD programmiert und wird sicherlich einige liebliche Zeichnungen aufweisen können. Hinzu kommt bestimmt ein gutes Gameplay und tolle Grafiken. Ein Erscheinungstermin sollte eigentlich jetzt bald für dieses tolle Spiel angekündigt werden; wir halten Euch auf dem laufenden.

VERRÜCKTE JUNGEN

Wenn Du jemals in Japan gewesen bist oder Bilder von dort gesehen hast, so hast Du sicher noch die Pachinko-Flipper in Erinnerung, die dort an jeder Ecke stehen. In Japan nutzt man es als Glücksspiel und es ist bislang nicht auf dem Mega Drive erschienen. Wem das noch nicht reicht, für den hat man noch Rollenspielelemente eingebaut. Du mußt an vielen verschiedenen Schauplätzen spielen und wenn Du gewinnst, gibt man Dir Informationen darüber, wo Dein verschwundener Vater ist. Ich kann mir zwar keinen triftigen Grund vorstellen, wieso man das noch mit in das Spiel aufgenommen hat, aber irgendetwas muß es schon bedeuten, da die Japaner ganz wild darauf sind. Andernfalls wäre es vielleicht nicht umgesetzt worden.

SEGA pro

EINE DER AKTUELLSTEN SEGA- KONSOLEN ZEITSCHRIFTEN AUF DEM MARKT!

FALLS IHR DIE ERSTEN AUSGABEN VON SEGAPRO VERPASST HABT IST HIER DIE CHANCE, SIE NACHZUBESTELLEN!

Ausgabe 1 DM 6.50

Fetzige erste Ausgabe mit Beiträgen wie Previews für Sonic 2,Superman und Smash tv. Ausserdem eine super 4-seitige Zusammenfassung der Neuerscheinungen fürs kommende Jahr - bloß nicht verpassen! Reviews gibt's für Alien 3 (MD),Evander Holyfield Boxing (MD), Sports Talk Baseball (MD), Thunderforce IV (MD), Ninja Gaiden (MS), Putt & Puter Golf(MS), Prince of Persia (GG), Popils (GG) und viele mehr!

Ausgabe 3 DM 6.50

Der 2. Teil der A-Z Broschüre kommt kostenlos mit dieser Ausgabe. Mehr wesentliche Tips und Mogeleien zu über 100 Spielen. Im Heft gibt's einen tollen Mega-CD-Bericht zusammen mit einem Review zu dem unglaublichen CD-Game Wonder Dog. Außerdem Reviews zu Death Duel, Krusty's Fun House, Lemmings, RBI 4(alles für MD); Alien 3, SCI und Tom & Jerry (MS), Smash TV und Super Off Road.

Bitte schicken Sie mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

.....

Name.....

Adresse.....

.....

.....

Bezahlung des o. g. Preises plus Portokosten:
DM 4 für eine bis drei Ausgaben
DM 8 für vier und mehr Ausgaben per

Scheck

an: SegaPo Leserservice,
Postfach 101 905,
W-4630 Bochum 1.

Ausgabe 2 DM 6.50

Mit dieser Ausgabe bekommt Ihr sensationelle 16-seitige Pro Tip-Broschüre,die hilfreiche Tips zu über 100 Sega-Spielen zu bieten hat. Ein absolut unentbehrlicher Begleiter! Im Magazin gibt's Previews zu Trivial Pursuit, Mega-lo-Mania, Humans und vielen mehr. Reviews für Greendog,Predator 2, Sonic 2, Splatterhouse 2, Team USA Basketball (alles für Mega Drive); New Zealand Story, Smash TV (MS), Super Monaco GP 2 (GG), Terminator (GG) und andere.

pro TIPS

SUPERSPIELEN AUF DIE SCHLICHE GEKOMMEN, JEDEN MONAT NEU

Der Einsender des ProTips des Monats gewinnt drei Sega Module seiner Wahl. Das bedeutet Wunschsoftware für über DM 350,-! Dazu müßt Ihr nur Eure besten Tips und Tricks einschicken, um anderen Sega-Fans zu helfen. Der Gewinner wird von uns benachrichtigt. Schreibt einfach Eure Tips auf und schickt sie an ProTips, SegaPro, Postfach, 101905, 4630 Bochum 1

MEGA DRIVE

Dragons Fury 14
NHPLA Hockey '93.....16
Predator 2.....20
Lemmings.....24

MASTER SYSTEM

Back to the Future 3.....14
Pac-Mania 14
Golden Axe.....14
Sonic the Hedgehog.....14
Rastan Saga.....14

GAME GEAR

Sonic the Hedgehog.....15
Super Monaco GP 15
Chuck Rock 15
Ax-Battler 15

MEGA CD

Thunder Storm FX.....15
Wonder Dog 15
Earnest Evans.....15

MASTER SYSTEM

Hier ist ein heißer Tip, zu diesem älteren Spiel. Um in den nächsten Level zu kommen, drückt während des Spiels OBEN und A, UNTEN und A, LINKS und A und nun RECHTS und A.

BACK TO THE FUTURE III

PAC-MANIA

Um in den versteckten Level zu kommen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen. Eßt alle Pillen und laßt nur die Powerpillen liegen. In der Mitte, dort wo normalerweise die Früchte auftauchen, erscheint ein Symbol. Eßt dieses und Ihr kommt in den Bonus-Level.

MASTER SYSTEM

GOLDEN AXE

Sollten alle Deine Continues aufgebraucht sein, drücke gleichzeitig nach LINKS OBEN und Knopf 1. So bekommst Du drei weitere Leben.

MASTER SYSTEM

SONIC THE HEDGEHOG

Um an das Bonusleben zu gelangen, macht folgendes: Laßt Euch im Junglelevel hinunterfallen, springe auf die nächste Plattform und springe einmal hoch. Nun gehe nach links und springe zweimal hinüber. So findest Du das ersehnte Leben.

MASTER SYSTEM

RASTAN SAGA

Wie wir bei diesem Spiel unendliche Continues bekommen können. Drücke folgende Kombination: UNTEN, LINKS, UNTEN und nun beide Feuerknöpfe. Wenn's funktioniert hat, ist das Rastan-Logo nun blau.

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

DRAGON'S FURY

Alle Flipperfreaks aufgepasst. Hier kommt der Supertip: Gib als Passwort folgendes ein: PQBVHLB5K5. So bekommst Du 99 Bälle und einen hohen Score.

SONIC THE HEDGEHOG

Hier gibt's noch ein paar Extra-Tips für Sonic Game Gear von Petra Richter aus Berlin. Wenn Du auf dem Brückenlevel - Abschnitt 3 Probleme hast, Robotnik zu zerstören. lies weiter. Wenn er auftaucht, renne zum gegenüberliegenden Bogen, stell' Dich genau in die Mitte und drücke den Button 'runter Sonic wird wie ein Wirbelwind attackieren. Drücke den Button weiter 'runter, denn nachdem er ein zweites Mal erschienen ist, wird er für immer verschwinden Falls Du eine seitwärts gerichtete Sprungfeder erblickst., roll' Dich hinein und drücke gleichzeitig rechts/links. Sonic wird immer schneller, er verschwindet sogar völlig von der Screen!

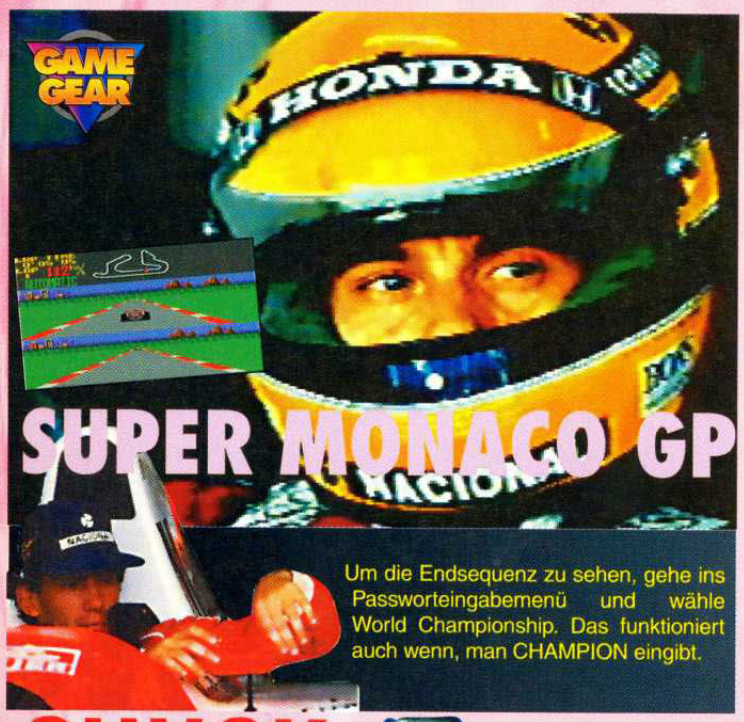
THUNDER STORM FX

Wenn das Menü zu sehen ist, drücke folgende Tasten: LINKS, RECHTS, A, B, C. Dadurch bekommst Du Sound-Fx. Drücke B, A, C, A, LINKS, LINKS, RECHTS, LINKS und Du wirst unbesiegbar.

WONDER DOG

Kim Kleves hat diese sehr nützlichen Levelcodes für Euch herausgefunden. Danke Kim!!

Level	Code
1 (Bunnyhop meadow)	-
2 (Dogsville)	Mystic
3 (Scrapyard)	Ankles
4 (Loony moon)	Ledzep
5 (Planet Weird)	Reeves
6 (Planet Foggia)	Pixies
7 (Planet Kninus)	Woopie



Um die Endsequenz zu sehen, gehe ins Passworteingabemenü und wähle World Championship. Das funktioniert auch wenn, man CHAMPION eingibt.

AX-BATTLER

Alle Codes zu diesem Spiel. Hier sind sie:

Firewood Town	FDCB	JBEJ	PBOO	MDKI
Turtle Village	AHNN	ANAB	IOCN	OAJN
Sand Marrow	IMME	KEJE	ALKD	PNOF
Holm Stock	LIAM	OBEG	MAKK	AKMG
Brockhill	AFPL	JLNJ	OMEM	PJGK
North Valley	LGEC	CLBP	BIOP	NICD

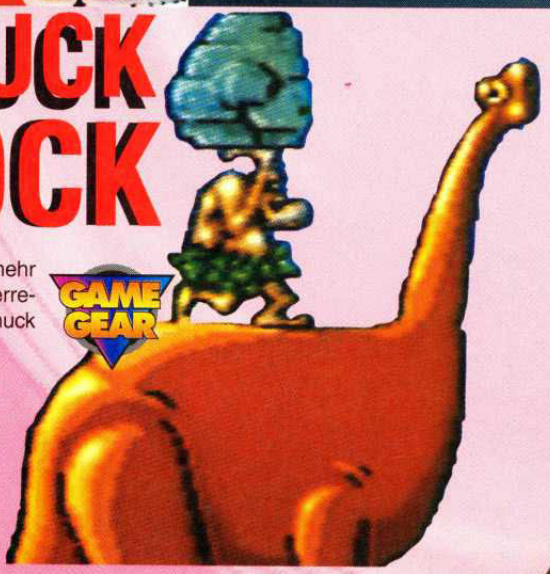
CHUCK ROCK

Immer mehr Einsendungen erreichen uns zu Chuck Rock.

Level 2: 7G09M

Level 3: NN6E3

Level 4: 84AKC



EARNEST EVANS

Um einen Level zu überspringen friere den Bildschirm ein und drücke OBEN, A, UNTEN, B, LINKS, A, RECHTS, und B. Spiele nun weiter und DU hast den Level geschafft.

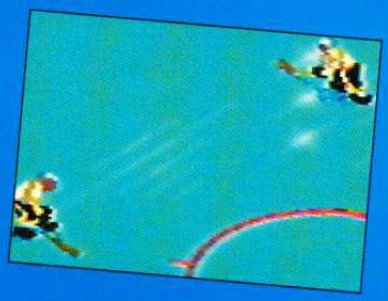
MEGA DRIVE

NHLPA HOCKEY 93

NHLPA Hockey '93 ist die beste Sportsimulation im Moment. Der aufregende Nachfolger von EA Hockey hat eine Menge neuer Features und Statistiken, die Euch bis in die Morgenstunden garantiert wachhalten werden. Die folgenden Seiten geben Euch ein paar Tips wie Ihr atemberaubende Tore schießt und die neuen Features ausnutzt. Für alle die keine Statistiken mögen , gibt es hier auch ein paar nützliche Tips, um die stärkeren Mannschaften zu schlagen und Champion zu werden!

KOMBINIERE SPIELZÜGE

Es ist einfach, die untere Liga (Tampa Bay) mit kombinierten Spielzügen, wie zurück, nach vorne und von einer Seite zur anderen zu schlagen. Dies könnte der gegnerischen Mannschaft solange zu schaffen machen, bis Du selbst ein Tor erzielst. Wann immer Du diese



Technik bei den besseren Teams anwendest, wirst Du den Puck eher verlieren, als es Dir lieb ist. Gegen die besseren Vereine ist es wichtig, schnell zu kombinieren und zu handeln, um deren Angriff zu schwächen. Wenn Du schnell genug spielst, kannst Du in zwei Spielzügen von der Abwehr bis zum Angriff kommen. Nachdem Du diese Bewegungsabläufe drauf hast, ist es besser danach direkt auf das Tor zu schießen. Sonst bist Du den Puck wieder los.

SPIELER AUSWAHL

Bevor man sich in ein solches Spiel stürtzt, sollte man die Mannschaschfts-statistiken genau studieren. In diesem Spiel befinden sich eine Menge davon. Die bei weitem besten Teams sind Chicago, Montreal und New York. Die schlechtesten sind Newcomer wie Tampa Bay, Ottawa, San Jose und Quebec.

Wenn man sein Team gewählt hat sollte man einige Zeit darauf aufwenden die richtige Position der einzelnen Spieler festzulegen. Obwohl es gut ist, Spieler auszuwählen, die in allen Positionen eine besondere Geschicklichkeit haben, ist es nutzlos, eine Mannschaft mit mittelmäß igen Fähigkeiten aufzustellen, die aber keine herrausragende Fähigkeit haben. Zum Beispiel

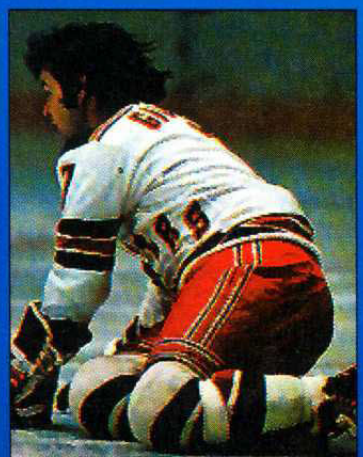
Chris Lindenberg (33) spielt bei Otawa und hat einen gesamten Score von 48.

Die ist nicht besonders gut. Aber sein Abwehr und Schnelligkeitscore beträgt 73. Dies ist ein guter Mann für die Abwehr. Ein gutes Team für New York könnte so aussehen:

LW	Brian Leetch (2)
RW	James Patrick(3)
LD	Jeff Beukboom
RD	Per Djoos
C	Joe Cirella

(Overall score=9 if playing at home)

Die Spielerauswahl könnte genauso davon abhängen, wer aufgestellt ist und welcher Spieler der beste ist. Spiel so, daß Du die schwächen der gegnerischen Mannschaft ausnutzt und an dieser Stelle einen stärkeren Spieler Deiner Mannschaft einsetzt. Beachte, daß manche Spieler rechts- bzw. Linkshänder sind.



Wie man Tore schießt

Es leigt immer am Torwart, wie gut man Tore erzielen kann. Aber Du solltest immer in die untere, rechte Ecke zielen, da diese Stelle bei den meisten Torhütern die Schwachstelle ist. Die Torhüter der schwachen Teams sind meist sehr einfach zu überwinden. Sie decken das Tor meist nicht gut ab.

Mit einigen Kombinationstaktiken kannst Du sie verwirren und dann sehr leicht ins Tor treffen.

Wenn Du die Torhüter einige zeit beobachtest, wirst Du feststellen, daß sie ähnlich wie in EA-Hockey reagieren. Also finde Ihre Technik heraus, und Du erkennst sofort, wie es am einfachsten ist, ein Tor zu erzielen.

Eine weitere Möglichkeit ein Tor zu erzielen ist, direkt auf den Torwart zuzufahren und im letzten Moment einen harten Schuß auf den Torhüter abgeben. Dieser fällt dadurch nach hinten und haut den Puck selbst ins Tor. Wenn viele Gegner vor dem Tor sind, mach folgendes. Schieß den

Puck hinters Tor, natürlich muß hier ein Spieler von Dir stehen, und warte bis der Torwart nun das Tor verläßt. Da das Tor nun völlig unbewacht ist, brauchst Du nur noch der Einladung folgen und den Puck ins Tor schießen.

NHLPA HOCKEY 93

FIGHTS

Versuche immer den ersten Schlag zu landen. Andernfalls wirst Du schneller besiegt sein, als es Dir lieb ist. Wie schon bei EA-Hockey, scheinen die Computergegner auf dem Eis festgenagelt zu sein. Aber sei auf der Hut, denn wenn Du nicht höllisch aufpaß t, bist Du der Verlierer. Um bei einem Kampf sehr gute Chancen zu haben, schlage den Gegner abwechselnd in den Magen und auf den Kopf. Mit dieser Technik bist Du der sichere Gewinner. Die menschlichen Gegner sind viel härter. Sie währen Schläge ab und haben Ihre eigene, immer andere Taktik.

Wenn Du nicht schnell reagieren und agieren kannst, hast Du schon verloren. Also aufgepaß t, denn es gibt hier keine Standardlösung. Wenn Du das Spiel mit voller Härte angehen möchtest, dann kannst Du gegnerische Spieler aus dem Spiel entfernen, indem Du zwei Deiner Spieler den Gegner immer wieder mit Bodychecks bearbeiten läßt. Achte aber darauf, daß der Schiedsrichter dieses nicht sieht. Denn andernfalls wird Dein Spieler, bei einem Kampf den er angefangen hat, auf die Strafbank geschickt, um sich abzukühlen.

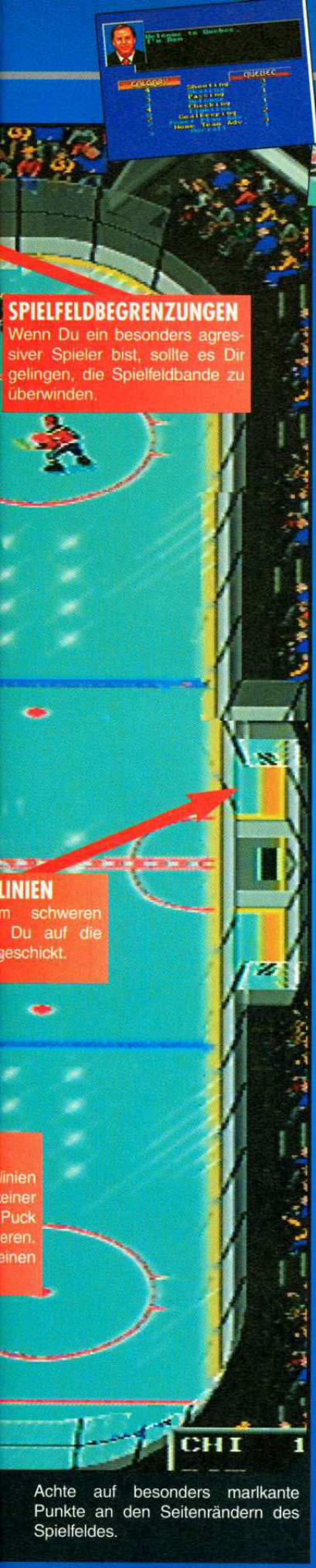
FACE-OFF MARKIERUNGEN
Jedesmal wenn es eine Unterbrechung wegen eines Fouls oder einer anderen Regelwiedrigkeit gegeben hat, geht das Spiel an diesem Punkten weiter.

ABSEIT
Bei ei
Foul w
Strafbar

ABSEITS LINIEN
Wenn Du mit Abse
spielst, dann darf
Deiner Spieler vor de
diese Linie übe
Andernfalls gibt es
Bully vor Deinem Tor

ZEITANZEIGE
Die Spieldauer könnt Ihr im Optionsmenü einstellen.

AUF DEM EIS



SPIELFELDBEGRENZUNGEN
Wenn Du ein besonders agressiver Spieler bist, sollte es Dir gelingen, die Spielfeldbande zu überwinden.

LINIEN
m schweren
Du auf die
geschickt.

linien
einer
Puck
eren.
einen

Achte auf besonders marlkante Punkte an den Seitenrändern des Spielfeldes.

OFFENSIVE

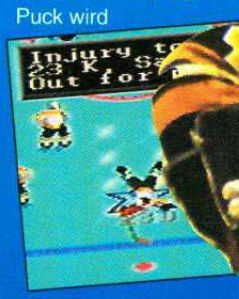
Um gute Sturmreihen zu bekommen, ist es am besten, Sie durch gezielte und gekonnte Schüsse vorzubereiten. Dadurch bist Du in der Lage, gekonnte Pässe in allen Richtungen zu geben.

Wenn Du einen Pass gemacht hast, kannst Du, indem Du B drückst, den Spieler anwählen, der den Pass erwartet. Solltest Du dies nicht tun, wird der Gegner unweigerlich dazwischengehen und den Puck an sich nehmen.

DEFENSIVE

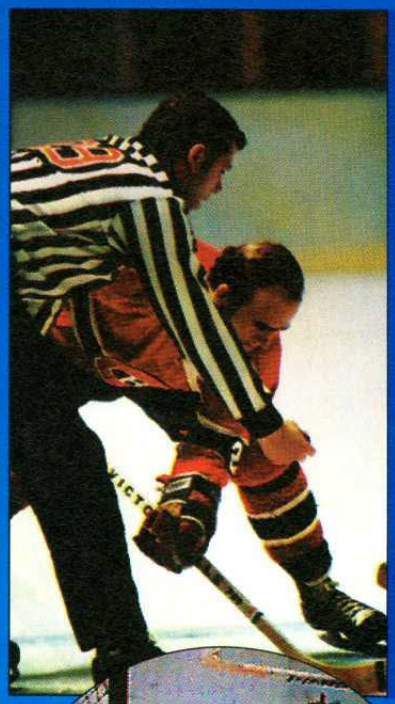
Wenn Du schon einmal EA-Hockey gespielt hast, weist Du, daß es am schwierigsten ist, Kontrolle über den gleitenden Spieler zu bekommen.

Wenn Du abrupt stehenbleiben möchtest, drück D und die entgegengesetzte Richtung in der Du gerade gleitest. Die Abwehr muß sehr brutal geführt werden. Also lang zu, wann immer es Dir möglich scheint. Eine gute Möglichkeit, um einen Spieler am Torschuß zu hindern ist, ihn zu attakieren, sobald er schieß en will. Der Puck wird



irgendwo hinfliegen, ist aber aus der Gefahrenzone. Wenn Du ganz gierig bist, kannst Du versuchen, aus der Abwehr heraus ein Tor zu erzielen.Manchmal klappt es sogar, da der Gegner meist sehr überrascht ist.

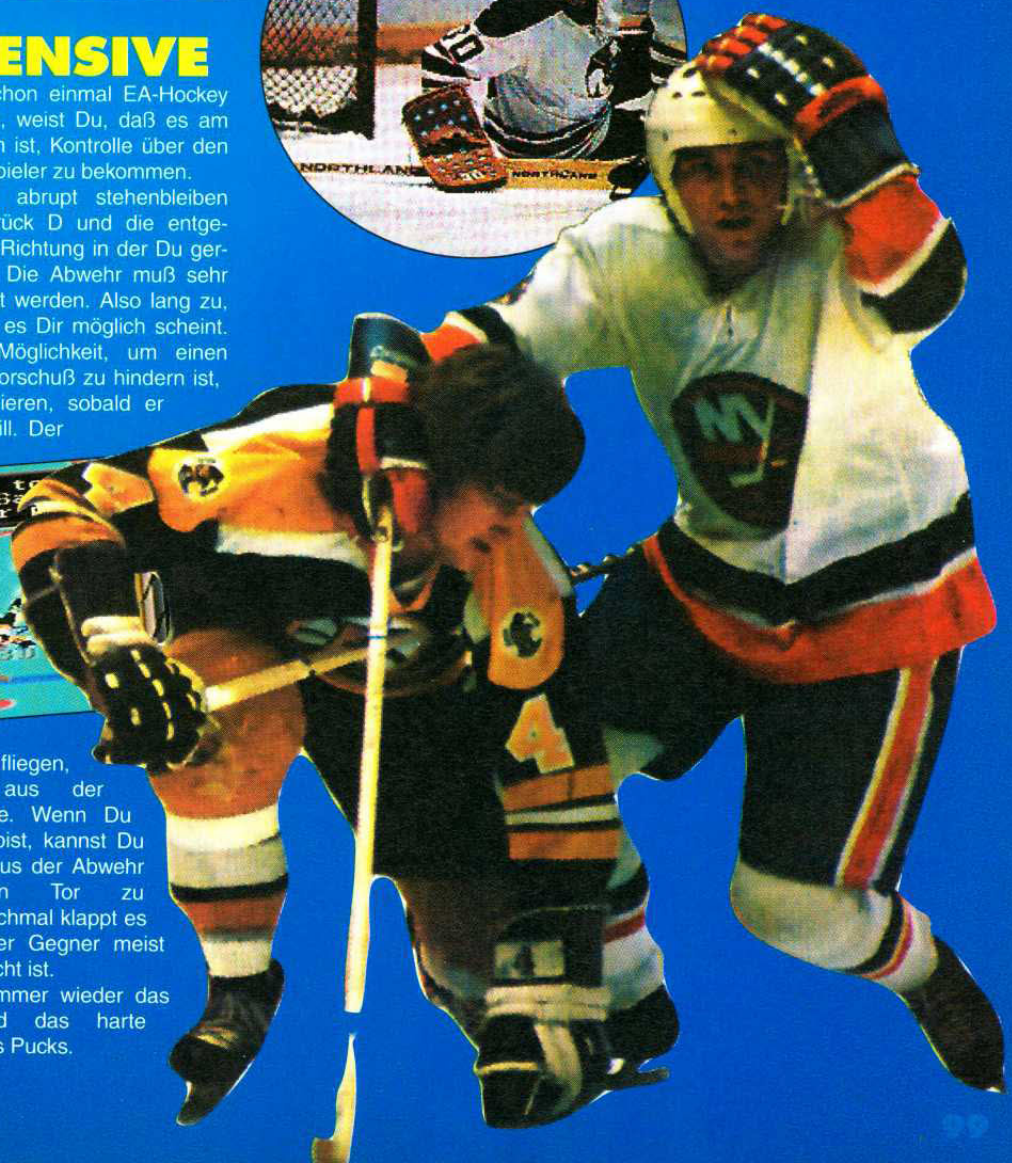
Trainiere immer wieder das Passen und das harte Schießen des Pucks.



FACE-OFF

Wenn es zu einem Face-Off kommt, achte nur auf das kleine

Fenster am oberen Bildschirmrand. Warte nun auf den Schiedsrichter, bis er den Puk wirft. Versuche nun Kontrolle über den Puk zu bekommen.punch in.



Den dritten Gefangenen kannst Du hier finden. Sobald er gerettet ist, sieh Dich bei den offenen Türen nach den Bösewichten um.

Harrigan ist in den Strassen von Los Angeles und hat 9 Geisel zu retten. Es gibt jede Menge Schiesseisen zu sammeln, also benutze diese Stufe, um Deine Schußgenauigkeit zu praktizieren.. Sieh Dich nach kugelsicheren Westen und Erste Hilfe Ausstattungen um.

Vergiss den Typen nicht, der um die Ecke versteckt ist. Nachdem Du ihn gerettet hast, greif Dir die Waffe, die dort liegt

Du kannst Geisel Nr. 1 nicht übersehen, da sie genau vor Dir steht, wenn Du das Spiel beginnst

Deine zweite Geisel ist von Übelmännern umstellt, puste sie einfach weg und rette die Geisel.

Um diese Sackgasse raufzukommen, zerstöre das Taxi mit der Waffe; renn dann hinauf zur 6. Geisel und einer nützlichen kugelsicheren Weste.

Lege soviele Bösewichte wie möglich um, bevor Du um diese Ecke gehst. Wenn Du es tust, jage die Türen in die Luft, um mehr Verbrecher aufzuhalten, dann benutze die Waffe gegen das Taxi.

STUFE 1

STUFE 2 KILLER

Dies ist der Anfangspunkt für diese Stufe. . Rette die Geiselin der unteren Ecke zuerst und sieh Dich vor dem Übelmann in der Falltür um.

Lege die Bösewichte in den Dachfenstern um, bevor Du den Gefangenenrettest.

Rette den Gefangenen in der unteren Ecke bevor Du den Chopper zerstörst. Du wirst jetzt den letzten Gefangenenn erblicken.

Befreie den Gefangenen in der oberen Ecke, dann gehe quer rüber zum zweiten Gefanenen. Du kannst ein sehr nützliches Gewehr am Dachrand bei den Treppen mitnehmen.

In Stufe 2 befindest Du Dich auf den Dächern der Stadt auf der Suche nach 14 Geiseln. Sammel soviele Waffen wie möglich; Du wirst sie gegen den end of level boss brauchen.. Einige der Geileln sind gut verstect, also suche jedem Winkel ab.Stufe 2 ist schwieriger als die erste, da der Predator schneller wird.

Wenn Du diese Geisel rettest, sieh Dich vor Schüssen vor, die Dich von unten treffen könnten.

Sammele einen Gefangenen und ein Maschinengewehr ein, dann eile zurück zur Feuerleiter, um weiterzulaufen

Predator, der Dschungelkämpfer, ist wieder da! Dieses mal jedoch ist er nach Los Angeles gekommen um ein grausiges Spiel mit den Drogenhändlern der Stadt zu spielen. Du bist der scharfzüngige Polizei-Leutenant Harrigan und mußt unschuldige Zivilisten vor dem Predator-Blutbad retten. Von der mit Kugeln durchlöcherten U-Bahn, hohen Dächern und schließlich vom Alien-Schiff aus, muß Harrigan alles wegblasen, das sich bewegt, indem er eine Menge schwerer Waffen benutzt. Wenn Du eine Geisel nicht retten kannst, ist ein Schrei zu hören, wenn der Predator sie auseinandernimmt. Blutrünstiges Zeug und perfektes Material für eine atemberaubende Lösung. Hast Du etwas Zeit totzuschlagen?

MEGA DRIVE

PREDATOR 2

WAFFEN

GEWEHR
Äußerst kraftvolle Waffe

MASCHINEN-GEWEHR
Perfekt für Extrakontrolle gegen Menschenmengen

BÜCHSE
Sehr kraftvolle Waffe. Gut gegen große Fahrzeuge

GRANATE
Nicht sehr gut gegen Menschen, aber gut gegen Fahrzeuge

DISK
Predator-Waffe Sehr gut gegen Leute

SPEER
Sehr gute Waffe gegen den Predator

NETZ
Nützlich, um Feinde an der Wand festzuhalten und dann zu töten

Die Zugtüren öffnen sich, sobald Du eintrittst, also schiesse nach rechts und renn zum ersten Gefangenen-Gefangenen Gefangenen.

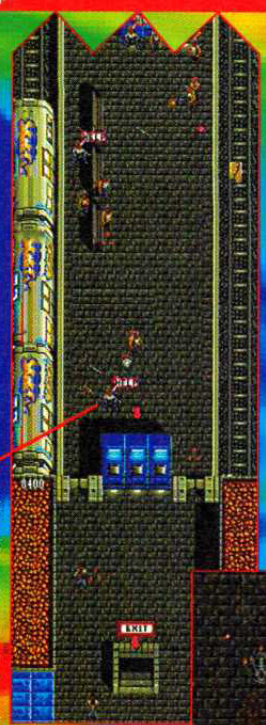
Wenn Du diesen Teil der Plattform erreicht hast, wirst Du von einem Predator angeschossen, der auf dem Dach des Zuges steht.

Keine Geisel, aber eine sehr notwendige Erste-Hilfe-Ausstattung, die Dir ein Extra-Leben verschafft

Dies ist die letzte Geisel auf diesem Leve. Gerettet? Keinesfalls. Bevor Du den Ausgang erriechst, musst Du den Predator vom Zug aus umlegen

STUFE 4 LOS ANGELES

Zwischen den Schnellzügen der U-Bahn ist der Predator dabei, allem Leben ein Ende zu setzen. Gerade als Harrigan kommt, um die Geiseln zu retten, springt der Alien aus den fahrenden Zügen und schmeißt alles, was ihm in die Hände kommt, unserem Helden an den Kopf



Endlich stehst Du dem Alien gegenüber. Stell Dich oben hin und halte B gepresst, so daß, egal in welche Richtung Du Dich bewegst, Du immer nach unten schiesst. Jetzt beweg Dich nach links und rechts, um seinen Geschossen zu entgehen und halte Dich in der Mitte, um viele Treffer zu landen

Du zerstörst den Truck am schnellsten, indem Du Deine Granaten gebrauchst, um auf die offenen Türen zu schiessen. Am wichtigsten: Bleib immer in Bewegung.

STUFE 3 CAMOUFLAGE

Diese Tür ist der Zugang zur nächsten Stufe. Beeil Dich, nachdem Du den Truck zerstört hast

Deine letzten beiden Kameraden sind an die Räder eines grossen Trucks gebunden worden. Sogar wenn Du es schaffst, sie zu befreien, ohne xzu sterben, kommst Du nicht am Truck vorbei. Benutze die Handgranaten gegen das Führerhaus

Renn von der 4. Geisel zur fünften, dann nach rechts, um die nächsten 3 Gefangenen zu finden

Sobald Du die Strasse betrittst, um den hilflosen Gefangenen zu retten, wirst Du von Rockern attackiert. Die beste Angriffsweise wäre, Dir eine kraftvolle Waffe zu greifen, bevor Du Dir diesen Kerl schnappst suchst

Gerade vom Blutgestank des Untergrundes kommend, will sich Harrigan dem Alien Big Game Hunter jetzt in den Weg stellen. Die Strassen werden gefährlicher, als die Drogenhändler merken, das etwas Übelriechendes in der Luft liegt und es wird Zeit, sich waffenmässig einzudecken. Verbrecher attackieren von Taxis, Motorrädern und am Ende vom Panzerwagen aus.

Sobald Du um diese Ecke bist, halte Dich nahe an der Wand und schiesse zur gleichen Zeit. Rette die Geisel und greif Dir den Verbanskasten

Sogar als Du die Strassen betrittst, sind die Laser-Strahlen des furchterregenden Waffensystems des Predator auf Dich gerichtet. Beeil Dich und geh auf den 1. Gefangenen zu. Benutze den Verbandskasten, wenn nötig

LEVEL 5: SUBTERROR

IEs überrascht nicht weiter, das das Schlachthaus das zweite Zuhause des Predator ist. Kopflose Kadaver hängen von allen Wänden und mitten in diesem blutigen Gematsch hängen die Geiseln. Haltet Euch warm!!

Jede Menge pistolenschwingender Drogenhändler attackieren Dich von diesem Tor aus. Bleib vorn und schiesse ununterbrochen

Nachdem Du diesen Gefangenen befreit hast, gehe auf die nächste Treppe zu, dann nach links und rette den anderen Gefangenen. Hier gibt es auch ein Maschinengewehr

Lauf die ersten Stufen rauf, rette den Gefangenen und Du hast eine Chance, Mr Flack Jacket 1993 zu werden!

Laufe zu diesem Gefangenen, dann zurück zur Treppe, die Treppe 'runter nach links zum dritten Gefangenen, dann schnell nach rechts zur Verbandskasten

Zerstöre den Truck auf dieselbe Art wie in der letzten Stufe. Der einzige Unterschied ist, daß, sobald der Truck zerstört ist, er durch 3 Hubschrauber ersetzt wird und Du wirst eine Menge Kugeln und ein Wahnsinnsglück brauchen, um an ihnen vorbeizukommen. Mit Granaten und Gewehren kommst Du am weitesten

Geh in diesen Bereich und benutze entweder ein normales oder ein Maschinengewehr, um den Hubschrauber zu erledigen, der die Gefangenen bewacht.

Das ist Dein Schicksal, wenn Du zu langsam bist. Schepper!

Sieh Dich nach Motorrädern um, wenn Du hier 'rübergehst Niemand, der eine Magnum 44 vor der Nase hat, ist zu Späßen aufgelegt

Zerstöre das Fahrerhaus, an dem der Gefangene festgebunden ist, bevor Du ihn rettest

Hier fängst Du an. Du wirst von einem Chopper begrüßt, also komme heraus und schiesse sofort. Benutze Granaten oder irgendetwas mit großem Kaliber, um ihn zu zerstören. Am besten stelle Dich genau unterhalb des Choppers und schiesse von dort

Pass auf! Männer kommen aus den Abwässerkanälen. gegen diese raffinierten Heckenschützen brauchst Du ein Napalm-Klistier

STUFE 6: TOTAL BODY

Du kannst die Angst auf den Strassen von Los Angeles riechen, wenn Drogenhändler, Polizisten und unschuldige Zivilisten im tödlichen Kreuzfeuer in Stücke geschossen werden. Mitten in diesem Chaos sucht der Predator sich seine Ziele unwillkürlich aus, um seinen Trophäenschrank zu füllen. Harrigan muß schneller, stärker und sogar noch dümmer werden als vorher, wenn er den Alien auf seinem Schiff für den entgültigen Kampf trifft

Suche in allen Winkeln nach notwendigen Verbanskästen.Folge den Pfeilen zu den Gefangenen

Komm nur raus, um Geiseln zu retten, es ist sicherer oben!

Von hier aus hast Du nur noch 3 Geiseln zu retten, bereite Dich auf einen Zusammenstoss mit dem Predator vor

Gehe zuerst zum Gefangenen auf der linken Seite.

Dies ist Dein Ausgang, aber Du kannst ihn nicht benutzen, bis Du den Predator erledigt hast

Ein Alien greift Dich aus heiterem Himmel an, wenn Du Dich diesem Gesel näherst. Gebrauche Predator-Waffen gegen ihn. Die Schranke wird verschwinden, wenn der gefangene sicher ist

Weiche den Netzen aus, die der Predator auswirft. Benutze das Maschinengewehr; bewege Dich von links nach rechts und schiesse nur, wenn die Sicht frei ist.

Jage die die Türen in die Luft, wenn Du den Gefangenen befreist, um weitere Angriffe der Predators abzuwehren.

Predators, die hier umkommen, werden nützliche Waffen hinterlassen. Alien-Waffen sind sehr effektiev gegen Predators.

Wenn Du unter der Brücke bist, sammele ein paar Predator-Speere ein (links). Du wirst sie gegen den Wächter gebrauchen können.

Wenn Du den Wächter konfrontierst, gehe nach links, dann beweg Dich zur Mitte. Gebrauche jede Waffe, die Dir in die Hände kommt, bei diesem letzten Versuch, die Welt vor der Alien-Bedrohung zu retten.

Der Eingang zum Allerheiligsten des Predators ist ziemlich unkompliziert. Alles was Du tun mußt ist, den Korridor geradeaus entlang zu laufen und alles in die Luft zu jagen

Hier ist der Ausgang zum Ende der Stufe. Nimm ihn schnell, bevor Du in den Rücken geschossen wirst

Rette den Gefangenen links zuerst. kümmere Dich nicht um die Predators, renne nur schnell zur Geisel Nummer 2.

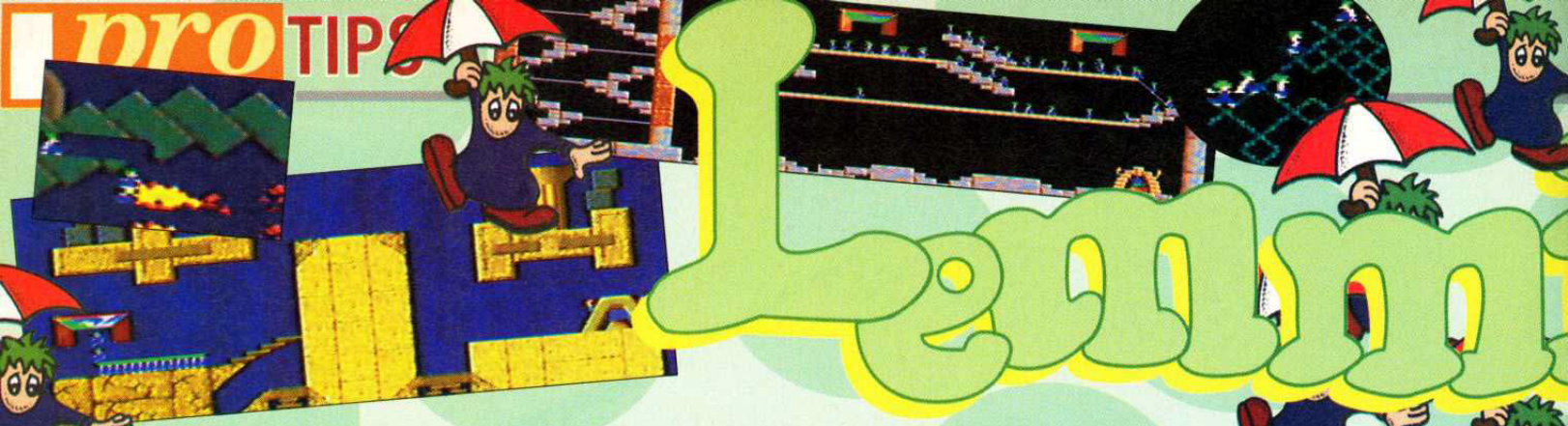
Stufe 7: Das Alienschiff! 25 Geiseln müssen gerettet werden und die Gegend wimmelt nur so von den besten Kumpeln des Predators. benutze zu Deiner Verteidigung am besten ihre eigenen Waffen gegen sie. Bleib mobil und folge den roten Pfeilen auf der Suche nach den Unschuldigen.

Achte auf Waffen in den Wänden, wenn Du diesen Korridor entlang gehst. Achte außerdem auf Spalten und arbeite Dich langsam herunter. Alles müßte klappen, und Du solltest unbeschadet durchkommen.

Dies ist der Schießstand des Predators, mit Dir als Hauptziel. Vergiß nicht die Geisel da unten. Deine einzige Hoffnung ist, geradeaus durch den Korridor zu laufen, mal nach links, mal nach rechts, um den Wurfgeschossen zu entgehen

STUFE 7

Der Predator hier in der Ecke wird Netze über Dich werfen, also komme schießend herunter. Beweg Dich nach rechts, wenn das erste Netz vorbeifliegt, dann nach links, schiesse die ganze Zeit. Wenn alles klar ist, hebe die Waffen auf, die er zurückläßt



Gehörst Du auch zu den Leuten, die sich Lemmings gekauft haben, es lieben, aber an einem Level nicht weiterkommen? Kein Wunder, denn es benötigt eine Menge Geist, schnelles Handeln und hat einen extrem hohen Frustationsfaktor.

Wenn Ihr so seid wie wir, dann könnt Ihr keine 5 Minuten vom Spiel ablassen. Aber nun zu den Codes. Wir helfen Euch weiter, von Fun bis Tricky, Taxing bis Mayhem oder Present hin zu Sunsoft, hier sind alle Codes und braucht so nicht mehr zu verzweifeln.

- MEGA DRIVE (EUROPÄISCHE VERSION) -

Lev	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Present	Sunsoft
1	ROPWM	LPPZM	XPPWM	RQPZM	BEONR	VEOQR
2	NSHNU	NWHQN	PUHZU	XXHQN	NIQQZ	JOQHS
3	TOPWM	ZPPLN	PQPIN	RTPLN	PHOZR	POOMT
4	PSHNU	TWHQN	TWHZU	BHHBP	VRRAB	VXQRT
5	HNPPQ	ROPER	PRFBR	DZFOS	ZOOCX	JQORX
6	DRHGY	PXHJR	BCIDA	FIHUS	LTRFF	BIQOV
7	JNFPQ	BRPER	LYFLS	DCFBT	DSOOX	ZDOJV
8	FRHGY	VXHJR	PEIDA	FLHGT	TERXC	JLQAW
9	ZOFWM	VSPLN	NCFTO	JGPIP	ZEONR	VIOCS
10	VSHNU	BGIIP	VGHWW	TVHEN	LJQQZ	NYQRT
11	BPFWM	NZFVO	FDFFP	NRFZ	DIOZR	PSOYT
12	XSHNU	HGHBP	JJHWW	TYHQN	TSRAB	VBQEU
13	PNFPQ	PYFOS	PEPYS	VQFER	XPOCX	ROOKV
14	LRHGY	DHHUS	RQHGY	XZHJR	JURFF	IYQBW
15	RNFPQ	PAPPS	DNFPQ	ZZFOS	BTOOX	DUOWV
16	NRHGY	JHHUS	FTHGY	BJHUS	VRRYC	RHQMX
17	JIFXM	LVPWO	PKPXM	HXPWO	DLOPR	FYOOT
18	PMNOU	NCHOP	NORAV	NEHOP	PPQSZ	THQGU
19	LIFXM	ZVPIP	XKFJN	HAPJP	HOOBS	ZJOSR
20	HMHOU	TCHOP	BRHAV	VBHHN	XYRCB	FTQXR
21	ZGFQQ	RUFBT	XLFCR	XTFUQ	BWOEX	TLOXV
22	VKHHY	PDHHT	JWIDA	ZCHAR	NARIF	LBQNX
23	BHFQQ	BXFBT	TSFMS	XWFGR	PZOQX	JXOHX
24	XKHHY	VDHHT	XYIDA	ZFHMR	VLRZC	TEQZX
25	RIFXM	VYFIP	VWFTO	DBFON	BHOPR	FCOBU
26	NMHOU	BOHFN	DBHXW	NOHDP	NQQSZ	PXHNC
27	TIFXM	NHPAN	NXFFP	HKPYO	FPOBS	RRKUC
28	PMHOU	HOHPN	RDHXW	NRHPP	VZHCB	XAMAD
29	HHPQQ	FGPTQ	NYPYS	PJFDT	ZWCEX	PZKXH
30	DLHHY	DPHYQ	DXHIY	RSHIT	LBRIF	DJHPI

- MASTER SYSTEM UND GAM

Lev	Fun	Tricky
1	--------	RECJTHOD
2	TGNBVLWM	YOBDGNBU
3	ZTGNBUIQ	JTHPGFDY
4	BDGMZSEJ	RDHPGFEC
5	TGMZSFKU	WMZSEJTG
6	JSFKVLWN	MZTHPGGF
7	BUIQBCFK	DZSEIRCE
8	UJTGMYRD	IQBCFKVL
9	HODYRCFK	WMYRDGMY
10	VKLVWMZS	RDGMZSFK
11	FLXPGGGG	VLXODZTH
12	GFECXPGF	PFECXPFE
13	DZSEJSFK	BUJTHQEC
14	UIQAABCE	XOECWNBU
15	JSEJTGMY	JSFKVKUJ
[illegible]	QABDGNBU	THODZTGN
[illegible]	IRCEIQAÁ	YOBCEIRD
[illegible]	BCFLWMZT	HPFDZTHP
[illegible]	GMZSFLWM	FEBVLWNB
[illegible]	ZSEIRCFK	UJTHPFEC
[illegible]	UJSFKVKU	WNCWNBVL
22	JSEJSEIR	WMYRCEJT
23	DGNCWMYR	GNBUIQAA
24	DHPFDYQA	ABDGMZTH
25	AABDHODY	ODYRCEJS
26	QBDHPGFE	FKUIQBDG
27	CXODYQBD	NBVLXPGG
28	HPGGFECX	FDYQBDGN
29	ODZSEJTH	BVLWMZTG
30	PFECXODY	NBUIRDHO

E GEAR PASSWÖRTER

Taxing	Mayhem
ECWMZTGM	--------
ZSFKUJSF	GGFDYQBC
LXPGFDYR	FLWNCXPG
CFKVKUJT	FECWMYRD
GMYRCFKU	HOEBVKUI
JTHPFECK	OBCEJSEI
PFDZSFLX	RDHPGGFE
OECWMZTG	CXOEBVKU
NBUJSFLW	IQABDHPF
MZSFLWMY	DYRCEJTG
RCFKUJSE	NCXOEBUJ
IRCEJSEJ	THOECXPF
SEJTHOEC	DYRCEIRD
WMYQBDGM	GNBUJTHO
YQAAAAAB	DZSFLXPF
DHODYRDG	DZTHODZS
NCWNCWMY	EJTHPFDZ
QAABDHPG	SFKVLWNC
GGGFDYQA	XPFDYQBD
AABDGMYR	ODYQBCFL
DHODYQAB	XOECWMYQ
DHODYQBD	BCFLXPGF
GNCXPGGG	EBVKLWM
GFDZTHPG	TRDGNBVK
GFECWMYR	VKUJSFLX
CEIQABDG	PFDZTHPF
NCWMYRCE	DZTHPGFD
IRDHODZS	YRCFKVLW
EJTGMYOB	NCWNCWNC
DHODZTHP	WMZTHPFE

- MEGA DRIVE (AMERIKANISCHE VERSION-GENESIS) -

Lev	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Present	Sunsoft
	---------	--------	---------	--------	--------	--------
	XTDYD	YFDTD	MWDYD	NZGJW	HCNFD	BRGPW
	QWKYN	MSJXX	ZJKWP	PVJXX	TDNMH	QSMNQ
	NDDTD	ZFDWF	CRDQF	HLDWP	SPGGX	HVHCB
5	SWKYN	TSJXY	DNKWP	KNKPB	DXNCL	FMMFT
6	FTDVM	TVDXN	VKDSN	PQDPR	RXHYJ	GZHBL
7	KMKBX	HMKZG	BSIPB	HHKRK	XBNCV	ZQMSX
8	MMKBX	OMKZG	FWLPB	HWKNL	WMHWK	MHRRP
9	VDDTD	LKDWF	SNDHJ	JTDKK	HGNRP	KGMQY
10	ZWKYN	DMKPB	TRKKT	GHJBK	RBGKW	HHGMX
11	XDDTD	PYDMJ	WYDDK	NXDYD	XFNMH	BNMPT
12	CXKYN	LMKPB	XVKKT	GWJXX	HYNCL	NLHZB
13	PTDVM	LPDPR	PSDGS	LYDXN	VYHYJ	LCMCV
14	TMKBX	YFKRK	VLKBX	DQKZG	BDNCV	XLHTF
15	RTDVM	KSDPR	XSDVM	QRDPR	ZNHWK	MNHSY
16	WMKBX	GGKRX	YPKBX	JJKRK	RNNTP	YDHRG
17	VHDVD	SGDPJ	GLDVD	ZJDPJ	RMGNW	BHNKC
18	ZZKZN	GFKNC	DPKXP	SHKNC	XQNQH	PLHHB
19	XHDVD	RRDLK	GWDRF	ZXDLK	WBGLX	DNMGB
20	CBKBP	NFKNC	HSKXP	DSJPX	HKNHL	VZGSW
21	PXDWM	NHDNS	YPDTN	JYDFN	VKHDK	SRMVP
22	TQKCX	BYKPL	FXLQB	BMKHG	BPNGV	TPHSG
23	RXDWM	MLDNS	HFDLR	JKDCP	ZYHZK	NLNLC
24	WQKCX	JYKPL	JBLRB	BBKFE	LSNVP	ZBHKK
25	FJDVD	FWDLK	WSDJJ	CYDZF	VNGNW	XZNHD
26	KBKBP	XJJCX	XWKLT	ZZKSB	BSNQH	VBHFC
27	HJDVD	JWDZD	ZDDGK	HRDRJ	ZCGLX	CTMRP
28	MBKBP	FXJCX	BBKMT	ZPKQC	LLNHL	PRGMX
29	YXDWM	FMDCN	SXDHS	FSDQS	YLHDK	MJMPQ
	DRKCX	SCKFG	FXKFX	XJKSL	FQNGV	SZHFK

SEGA pro

ÜBERSICHT ÜBER PLATTFORMSPIELE

MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG

SEGA ● DM 119.95

Doktor Ivor Robotnik ist durchgedreht und hat damit begonnen, Tiere zu kidnappen und sie in gedankenlose Roboter umzuwandeln (genau wie der Bundestag)Nur ein Tier konnte den Klauen des bösen Wissenschaftlers entkommen: Ein cooler blauer Igel namens Sonic; und nun kommt es auf ihn an, seine Artgenossen zu befreien und Robotnik zu besiegen!

Es könnte zwar eine Fortsetzung geben, aber das erste Spiel ist unschlagbar. Du steuerst Sonic durch sieben Zonen mit jeweils drei Levels, wobei Du Robotnik am Ende jedes dritten Levels konfrontierst. Du gehst Deines Weges und sammelst goldene Ringe um Punkte zu sammeln und am Ende jedes Levels in geheime Zonen zu gelangen, wo Du hinter Chaos Smaragden her bist - sammle sechs von diesen und Du wirst mit einem anderen Spielende belohnt.

Außer dem Sammeln von Ringen kann Sonic Tiere befreien, indem er sich in Robotniks Roboter dreht. Power Aufbesserungen wie Schilde und Power-Schuhe sind in den Fernsehern versteckt, die es in jedem Level gibt.

Sonic haut voll 'rein. Kühne Hintergründe und Geister auf dem Bildschirm werden von einer unschlagbaren Hintergrundmusik unterstützt. Obwohl der Spielverlauf sehr begrenzt ist, hat das Spiel so viele schöne Kleinigkeiten, daß man diesen Fehler vergeben kann. Die Handlung ist unheimlich schnell, und obwohl es nicht das schwierigste Spiel der Welt ist, ist es doch eines der Besten, die Sega je produziert hat.

INSGESAMT 94%

TAZMANIA

SEGA ● PREIS n/v

Es war einmal eine Zeit, da gab es unzählige riesige Seevogeleier. Doch heute würde ein Tasmanischer Teufel auf der Suche nach solchen glatt verhungern. Glücklicherweise kennt unser Star, Taz, ein solches Nest mit Eiern. Das Problem ist jedoch, daß er einige

ernsthafte Hindernisse überwinden muß, um zu seinem Mittagessen zu gelangen!

Schalte ein und Taz schwirrt über den Bildschirm. Neben den horizontalen Bewegungen kann Taz sich drehen, springen und auf die Feinde Feuer spucken. Es gibt sieben Levels, und Deine Reise beginnt in den Badlands, wo Du Treibsand und Felsenmonster austrickst und dann die Fabrik, Iceland, die Minen und die Taztekenruinen erreichst.

Jede Zone hat ihre eigenen Feinde, und wenn diese Taz treffen, verliert er Energie. Glücklicherweise bessert alles, was er ißt, seine Energie auf! Die Feinde bei Seite zu schaffen ist leicht - Taz kann sich entweder in sie hineindrehen oder Feuer auf sie spucken, nachdem er Chilli gegessen hat. Ab und zu Tauchen Endgegner auf, die Taz einfach erledigen kann, wenn er eine Unbesiegbarkeits-Poweraufbesserung nimmt. Nur die Bomben darfst Du nicht essen!

Phantastische Zeichentrick Grafiken und Geräusche machen Taz-Mania extrem attraktiv. Sogar in der höchsten Schwierigkeitsstufe ist es ziemlich einfach, aber es wird Dich trotzdem bis zum Ende unterhalten. Die niedlichen Graphiken gleichen die begrenzten Spielmöglichkeiten aus, aber sie verdecken nicht, daß es sich um ein Standard Plattformspiel handelt.

INSGESAMT 89%

JAMES POND II - CODENAME ROBOCOD

ELECTRONIC ARTS ● PREIS n/v

Sein Name ist Pond, James Pond, Spezialagent des F.I.5.H. Der schlechte Doktor Maybe ist zurück, der sich wieder gegen das Gute verschwört hat und diesmal die Hauptspielzeugfabrik vom Nikolaus übernommen hat, wobei er Bomben als Pinguine im ganzen Gebäude versteckt hat. Nur ein Fisch kann ihn aufhalten und, versteckt in seinem Roboanzug, schwimmt Pond in Action...

Zurück in einer riesigen, auf waagerechtem Bildlauf basierten Folge, beginnt das Spiel außerhalb der Fabrik vom Nikolaus. Du mußt von Raum zu Raum gehen und Feinde und Pinguine bei Seite schaffen und die vielen Dinge, die es dort gibt, mitnehmen. Ponds Anzug erlaubt es Dir, Dich zu hohen Plattformen hochzustrecken und auch in Feine hineinzuspringen, wovon die meisten nach zwei Treffern verschwinden.

Blinkende, rot spiralförmig bemalte Stangen markieren die Ausgänge, und wenn Du die Richtigen erreichst, kommst Du in Bonus Runden. Jede Gegend oder Level besteht aus drei Zonen und ein Endgegner und Ponds Energie werden durch drei Batterien gemessen, von denen es in jedem Level mehr gibt. Mit 79 verschiedenen Levels hinter dreizehn verschiedenen Türen, wobei jede ihr eigenes Thema hat, ist Robocod riesig!

Die komischen Grafiken zeigen unglaubliche Detailschärfe: Von riesigen Pinguinen bis zu invertierten Spielgegenden. Vergnügungsparkmusik begleitet Dich und Electronic Arts' Besessenheit, qualitativ hochwertige Spiele zu entwerfen, hat sich wirklich bezahlt gemacht. Toller Spielverlauf, riesige Spielgegenden und voller Überraschungen.

INSGESAMT 91%

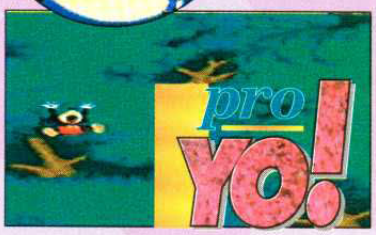
CASTLE OF ILLUSION

SEGA ● PREIS n/v

Was würdest Du tun, wenn Deine beste Freundin von der schlechten Mizrabel gekidnappt würde und im Castle of Illusion eingesperrt würde? Als Mickey Mouse ziehst Du los und sammelst die sieben Edelsteine des Rainbow. Nur mit diesen kannst Du Mizrabel besiegen und Minnie retten. Also beeile Dich, Großohr!

Eine Einführung in Zeichentrick Qualität führt zu einem Optionen Bildschirm, wo man Schwierigkeitsstufen und die Funktionen der Tasten für dieses fünf-Level Spiel einstellen kann.

Mickeys Fähigkeiten sind darauf beschränkt, auf die Feinde zu springen oder Äpfel auf sie zu werfen, sobald Du genug davon gesammelt hast. Das Schloß enthält lange und verschiedene Levels, die in Unterlevels aufgeteilt sind, wovon jeder sein eigenes Grafikthema hat, von Wäldern bis zu einer Bücherei und sogar alten Ruinen. Du sammelst Punkte, indem Du Feinde umlegst und Diamanten und andere Dinge sammelst. Es gibt nur wenige Power-Aufbesserungen, und zwar Extra-Leben oder Power-Sterne. Beim Verlassen eines jeden Levels wirst Du es mit einem Endgegner aufnehmen.



Das Spiel war ein Grafik-Killer, als es herauskam, und heute sieht es immer noch toll aus. Tolle Parallaxen-Hintergründe und Zeichentrick-Charaktere machen das Spielen sehr spaßig. Füge jetzt noch eimerweise Spiel-Action, klassische Musik und viele Puzzles hinzu, und Du hast einen wirklichen Klassiker!

INSGESAMT 92%

QUACKSHOT

SEGA ● PREIS n/v

Während er in den Hinterlassenschaften seines Onkels Scrooge stöbert, findet Donald die lang verlorene Schatzkarte von König Garuzia! Unglücklicherweise wird er dabei von Petes Bande beobachtet, und jetzt sieht er einem Rennen zu dem Schatz über den halben Globus entgegen!

Aufwendige Grafiken führen Dich in eins der attraktivsten Plattformspiele auf dem Mega Drive ein. Während Du Donald durch dieses neun-Level Spiel führst und er wie Indiana Jones herumläuft und Hinweise zur Lösung eines jeden Levels sammelt, stehst Petes Bande gegenüber, die mit einem Gewehr bewaffnet ist, das Waschbecken-Stöpsel feuert!

Es handelt sich nicht um ein Ballerspiel. Um von Land zu Land zu gelangen, muß man schon seine grauen Zellen bemühen. Donald kann verschiedene Dinge ausführen, vom Wand-Hochklettern bis zum Auf-dem-Boden-Rutschen, und all diese Fähigkeiten werden während des Spiels getestet. Beende den ersten Level und hole Deine Trophäe von den Leuten Goofys zurück, dann fliegst Du zu einem anderen Ort, wo Du sie benutzen kannst. Wenn Du die Start-Taste drückst, kannst Du Dir Deinen Besitz

ansehen und Waffen oder andere Dinge auswählen.

Langsam und strategisch aufgebaut sieh Quackshot gut aus und spielt sich noch besser. Die Animation und Hintergründe sich erstaunlich und der tolle Spielverlauf wird Dich nicht langweilen. Sogar die Musik ist gut. Die Herausforderung ist groß, trotz Unmengen von Fortsetzungen. Du könntest viel schlechtere Spiele erwischen.

INSGESAMT 93%

GESAMTERGEBNIS

	SONIC	TAZMANIA	JAMES POND II	CASTLE OF ILLUSION	QUACKSHOT
Levels	7	7	14	5	9
Schwierigkeitsstufen	1	3	1	3	1
Leben	3	3	3	3	3
Fortsetzungen	Ok	3	2	2	Ok
Bildlauf	Horizontal & Vertikal	Horizontal	Horizontal	Horizontal	Horizontal
Team	X	X	X	X	X
Besonderheiten	keine	keine	keine	keine	keine
GRAFIK	95	92	92	93	93
MUSIK	90	83	91	89	88
SPIELVERLAUF	89	82	85	90	90
HERAUSFORDERUNG	80	80	91	83	87
PROSCORE	94	89	91	92	93

SEGA pro

ÜBERSICHT ÜBER PLATTFORMSPIELE

MASTER SYSTEM

THE SIMPSONS: BART Vs THE SPACE MUTANTS

FLYING EDGE ● PREIS n/v

Abscheuliche Außerirdische sind in Springfield einmarschiert und planen, den Planeten zu übernehmen. Das einzige, was sie tun müssen, ist, ihre Superwaffe vervollständigen, und nur Bart Simpson weiß, daß sie da sind! Er muß seine Familie davon überzeugen, daß sie existieren, und zugleich die Außerirdischen stoppen.

Eine animierte Einführung leitet dieses optionsfreie Spiel ein, während Du Bart durch fünf Levels mit horizontalem Bildlauf bewegst. Bewaffnet mit einem Röntgen-Fernglas, um Außerirdische, die sich als Menschen ausgeben, zu identifizieren, muß Bart durch ganz Springfield reisen, um die Dinge loszuwerden, die die Außerirdischen für ihre Waffe brauchen. Du beginnst auf der Straße, besuchst das Einkaufszentrum, Krustyland, das Museum und das E-Werk, wobei Du andere Simpsons um Hilfe bittest.

Bart kann normale und Power-Sprünge durchführen und auch verschiedene Dinge auf dem Weg benutzen, von Farbe bis zu Fletsche. Sammle die nuklearen Isotope, bevor die Außerirdischen sie erreichen, und die Simpsons werden gewinnen!

Die Grafiken sind in Zeichentrick-Qualität und fast perfekt nachgemacht; sogar die Musik schafft es nicht, sie zu erreichen. Die

Hintergründe und Charaktere sind extrem farbenprächtig, es gibt eine Unmenge von schönen Kleinigkeiten. Auch der Spielverlauf ist in Ordnung; es gibt viel zu tun und verschiedene Ziele zu erreichen. Es ist ein schwieriges Spiel, also laß Dich nicht von seinen fünf Levels täuschen. Ein echter Knüller!

INSGESAMT 90%

MASTER GEAR

Es gibt eine Version, die für den Game Gear bestimmt ist mit größeren Charakteren auf dem Markt, also ist diese Version es nicht wert, daß man sie kauft.

CASTLE OF ILLUSION

SEGA ● PREIS n/v

Der Frieden in Vera City ist zerstört, als Minnie Mouse von der Hexe Mizrabel gekidnappt wird! Die einzige Möglichkeit für Mickey Mouse, seine wahre Liebe zu retten, ist das Sammeln der sieben Edelsteine des Rainbow vom Castle of Illusion und Mizrabel zu überzeugen, diese gegen Minnie auszutauschen - kein Problem!

Niedliche Einführungen und ein einfacher Übungs oder Normaler Modus beginnen das Spiel. Du bewegst Mickey durch die sieben ungewöhnlichen Level in diesem auf horizontalem Spielverlauf basierten, niedlichen Spiel.

Wähle die Welt aus, von der aus Du beginnen möchtest, und mache Dich auf den Weg, springe auf die Feinde oder wirf Dinge auf sie. Mickey beginnt mit drei Energiesternen, die erneuert werden können, indem man Bonuskuchen während des Spiels ist. Man erhält Punkte, wenn man Feinde tötet und Münzen sammelt. Jeder der Level ist durch einen Master of Illusion bewacht, aber Mickey kann sie leicht umbringen!

Grafikmäßig ist das Spiel sehr gelungen. Die farbenprächtigen, gut animierten Charaktere und Hintergründe waren toll, als das Spiel herauskam, wurden aber in der letzten Zeit durch einige andere MS-Titel übertroffen. Die Musik ist niedlich gemacht und paßt deshalb perfekt. Insgesamt, wegen des tollen Spielverlaufs und den variierten Grafiken, würde es Dir schwer fallen, das Spiel zu übertreffen.

INSGESAMT 91%

MASTER GEAR

Obwohl das Master Gear seine eigene Version hat und die Charaktere ziemlich klein sind, klingt dieses Spiel toll und läuft schneller. Die Zusammenstoß-Registrierung könnte besser sein, aber falls Du beide Geräte besitzt, kannst Du Geld sparen.

THE LUCKY DIME CAPER

SEGA ● PREIS n/v

Das ist mal wieder typisch - Du gibst Deinen Neffen drei Glücks-Groschen, und sie werden von Magica de Spell gekidnappt. Sie hat vor, die Groschen zu benutzen, um reich zu werden, und hat Huey, Dewey und Louie in drei verschiedenen Länder versteckt. Nur Donald Duck kann seine Neffen und ihre Groschen aus den Fängen von Magica retten...

Die Erzählung wird auf dem Bildschirm erklärt, und dann wählst Du das Land und den Neffen, mit dem Du beginnen möchtest. Du besuchst Nordamerika, Mexiko und die Anden, um Donalds Neffen zu retten, und dann suchst Du Magica persönlich auf!

Als Donald bist Du mit einem Hammer bewaffnet, der gegen fliegende Scheiben ausgetauscht werden kann. Wirst Du einmal getroffen, verlierst Du jedoch Deine Waffen und kannst die Myriaden von Feinden, die hinter Dir her sind, nur noch besiegen, indem Du auf sie springst. Wirst Du zweimal getroffen, verlierst Du ein Leben. Power-Aufbesserungen sind entweder Sterne (drei beschleunigen Deine Waffe, fünf machen Dich zeitweilig unbesiegbar), Extra-Leben oder alternative Waffen. Punkte erhält man, indem man Feinde niederschlägt und die Edelsteine sammelt,

die sie beim Sterben freisetzen.

Das Spiel ist bedeutend verschieden und schwieriger als die Gear-Version, aber das schwergängige Steuern und der zeitweilig sich wiederholende Spielverlauf sind immer noch da, aber dieses ist ein sehr gutes Master System Spiel. Qualitativ hochwertige Grafiken und Musik für das MS, sehr viele Herausforderungen - was mehr könnte man sich wünschen?

INSGESAMT 94%

MASTER GEAR

Warum die Mühe, wenn das Gear seine eigene Version hat? Kleine Grafiken und dumme Zusammenstoß-Registrierungen führen dazu, daß Du mit der Gear Version besser dran bist.

PRINCE OF PERSIA

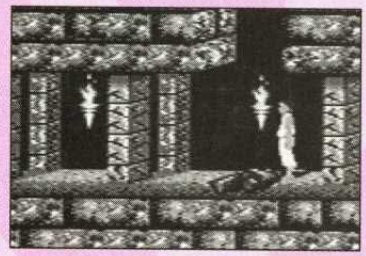
DOMARK ● DM 99.95

Während der Abwesenheit des Sultans reißt sein Großvesir die Macht an sich und beabsichtigt, die Tochter des Sultans zu heiraten. Die einzige Person, die ihm im Weg steht, ist der Freund der Prinzessin. Leider wurde der in den Kerker geworfen, und in sechzig Minuten heiratet der Großvesir sein Vögelchen!

Eine gut dargestellte Einführung führt zu einer Optionsliste, die die Auswahl zwischen Zeit- und Energielevels dieses klassischen multidirektionalen Spiels, wo man in 14 Levels im Wettlauf mit der Uhr spielt, enthält.

Du steuerst den Prinzen, der die Kerker nach Ausgängen durchsucht, auf Druckkammern schlägt, um die Türen zu öffnen, mit den Wächtern kämpft und Fallen stellt. Der Prinz kann klettern und hinabsteigen, über Spalten springen und Dornen und Zäunen ausweichen. Du beginnst mit drei Energiepunkten, die Du durch Trinken von verschiedenen Getränken, die Du in allen Levels findest, vermehren kannst. Wenn Du mitten in einem Level stirbst, mußt Du neu anfangen. Das einzige, was Du verlierst, ist Zeit! Fliehe aus den Kerkern und stelle Dich dem Vesir selber gegenüber!

Die Hintergründe sind einfach, aber die Charaktere sind toll. Die große Auswahl an Bewegungen, die der Prinz durchführen kann, schlagen alles andere auf dem MS und sehen großartig aus. Eine Hintergrundmusik als Option hätte geholfen, da die Effekte minimal sind. Das größte Problem ist das pingelige Steuerungssystem. Das, und eine Anzahl von Programmfehlerchen, werten das Spiel, welches ansonsten ein phantastisches Plattformspiel ist, das von den Profis empfohlen wird, ab.



INSGESAMT 93%

MASTER GEAR

Mit einer fast identischen Version auf dem Game Gear für ein größeres, weicheres Bild - der einzige Unterschied sind die größeren Charaktere und die Geschwindigkeit -, kannst Du Dir genausogut den Kleinbildschirm Prinz nehmen.

ASTERIX

SEGA ● DM 99.95

Der Druide, Getafix, wurde von Cäsars Legionären gefangengenommen und mit ihm verschwand der Zaubertrank, der das Dorf in Sicherheit hält. Wegen schwindender Vorräte des Zaubertranks suchen Asterix und Obelix nach Getafix, mit der ganzen Römischen Armee gegen sich.

Niedliche Einführungsgraphiken führen Dich zu einer Einspieler- oder Zweispieleroption. Im Einspielermodus mußt Du den Asterix in Runde eins spielen; später kannst Du Dir einen von den Charakteren pro Level aussuchen. Beide Charaktere können schlagen und die vielen Zaubertränke benutzen, die Du auf dem Weg finden wirst, von Sprengsätzen bis zu Feuer. Die acht sich horizontal bewegenden Levels sind in einzelne Phasen aufgeteilt und führen Dich von Frankreich nach Rom. Da sind überall Zenturien, also behalte Deinen Energielevel im Auge, aber ein Schlag löscht Sie aus. Die Endgegner zeigen nicht viel von einem Kampf, und ihre Bewegungen sind leicht zu lernen. Das Lösen von Rätseln bildet einen Großteil des Spielverlaufs: Besonders falls Du den falschen Charakter für diese Spielphase ausgesucht hast!

Teilweise billige Hintergründe werden von den Charakteren aufgewogen. Wunderhübsch definiert, rivalisieren sie mit Leichtigkeit mit den Disney-Spielen. Niedliche Musik wohnt den Galliern bei ihrer Reise bei, und die Team-Option verbessert den Spielverlauf. Sehr unterhaltsam und süchtig machend, es gibt sogar eine tolle Bonusphase, die Dogmatix mit einbindet.

INSGESAMT 96%

MASTER GEAR

Kleine Charaktere haben keinen wirklichen Einfluß auf den Spielverlauf, und die Musik klingt im Gear noch besser. Es sollte bald eine spezielle Version geben, aber fragt uns nicht wann!

GESAMTERGEBNIS

	ASTERIX	THE SIMPSONS	CASTLE OF ILLUSION	LUCKY DIME CAPER	PRINCE OF PERSIA
Levels	8	5	7	7	14
Schwierigkeitsstufen	1	1	2	1	1
Leben	3	4	3	3	unendlich
Fortsetzungen	unendlich	0	9	unendlich	unendlich
Bildlauf	Horizontal	Horizontal	Horizontal	Horizontal	Multi
Team	Ok	X	X	X	X
Besonderheiten	keine	keine	keine	keine	keine
GRAFIK	**93**	**90**	**91**	**94**	**94**
MUSIK	**77**	**87**	**87**	**88**	**73**
SPIELVERLAUF	**96**	**89**	**80**	**85**	**92**
HERAUSFORDERUNG	**90**	**90**	**90**	**91**	
PROSCORE	**94**	**90**	**91**	**94**	**93**

SEGA pro

ÜBERSICHT ÜBER PLATTFORMSPIELE

GAME GEAR

PRINCE OF PERSIA

DOMARK ● DM 89.95

Jetzt, wo der Großvesir den Sultan stürzen und die Prinzessin heiraten will, gibt es nur noch eine Person, die das Land retten kann. Der zukünftige Prinz von Persien wurde jedoch in den Kerker geworfen, und bevor er die Prinzessin retten kann, muß er sich selbst retten!

Filmähnliche Graphiken führen Dich zu einer Optionsliste, wo Du Dich, anstatt Schwierigkeitsstufen zu wählen, für eine Variante des Spiels mit reduzierter Zeit und Energie entscheiden kannst, um dieses multidirektionale Spiel mit 14 Leveln zu bewältigen.

Es ist gar nicht so einfach, den Prinz durch die Kerker zu führen, um später die Prinzessin zu retten. Während Du Wächter mit Deinem Schwert abwehrst, mußt Du Gräben überspringen, Dornen umgehen und Wände hochsteigen. Versteckte Druckluftkammern öffnen Tore und den Hauptausgang, und während die Minuten vergehen, beeilst Du Dich, um rechtzeitig die Rätsel zu lösen und Dich zu befreien!

Die kleinen, gut programmierten Charaktere sehen auf dem Gear genausogut aus wie sonstwo, und die große Anzahl an Bewegungen, die dem Prinz zur Verfügung stehen, sind perfekt reproduziert. Die Hintergründe sind zwar ziemlich nackt, aber sie enthalten einige flackernde Fackeln, und die Geräusche sind zwar minimal, aber mit mehr Spielfluß und Herausforderung, als das Gear je gesehen hat, kannst Du diese Fehler ignorieren. Mit Abstand eines der besten Spiele des Jahres.

INSGESAMT 92%

CASTLE OF ILLUSION

SEGA ● PREIS n/v

Ein ruhiges Picknick ist für Mickey und Minnie ruiniert, als die verschlagene Hexe Mizrabel Minnie kidnapped! Die einzige Möglichkeit für Mickey, sein Babe zu retten und Mizrabel davon abzuhalten, Minnies Schönheit zu stehlen, ist das Sammeln der sieben Edelsteine des Rainbow. Er muß sie zuerst aus dem Castle of Illusion kriegen!

Disneys bekanntester Charakter sieht sehr raffiniert aus in diesem sechs Level Spiel mit horizontalem Bildlauf. Du kannst zwischen Übungs- und normalen Modi wählen und Mickey steuern, während er von Level zu Level geht. Mickey kann über Gräben springen, um die Feinde abzuhängen, oder auf sie springen oder sie mit Dingen bewerfen, wenn er welche gesammelt hat. Punkte und Energie können durch Sammeln von Münzen und anderen Gegenständen vermehrt werden, während für alle 10.000 Punkte extra Leben ausgegeben werden.

Behalte die Zeit im Auge – Du spielst jede Runde im Wettlauf mit der Uhr und in verworrenen Levels wie Enchanted Forest, Toyland, Dessert Factory, Library, Clock Tower und Castle ist die Zeit von großer Bedeutung.

Castle of Illusion sieht auf auf dem Gear fast so gut aus wie auf dem Mega Drive. Viele Elemente sind beibehalten worden und die niedlichen Zeichentrickgrafiken sind phantastisch. Der Spielverlauf ist solide, die Soundtracks exzellent - verpasse Deine Chance nicht!
INSGESAMT 93%

CHUCK ROCK
SEGA ● DM 88.90

Dieser böse Neanderthaler, Gary Gritter, hat Chuck Rocks Frau Ophelia gekidnapped Der Höhlenmensch Chuck wird alles tun, um seine Lady von Gritter zu retten, er wird Berge besteigen, Dschungel und Eiswüsten durchqueren und alles zur Seite räumen, was sich ihm in den Weg stellt. Nehmt Euch in acht, denn Chuck ist in der Stadt!

Ein Geräusch von zusammendonnernden Felsen eröffnet dieses fünf-Level Spiel mit horizontalem Bildlauf; man kann zwischen "Start eines neuen Spiels" und "Neustart mit Passwort" wählen. Chucks Bewegungen sind etwas begrenzt; sie reichen von Springen und Schlagen zum Aufheben von Felsen und schmeißen derselben gegen die Feinde.

Die Gegner treten in Gestalt von vorgeschichtlichen Kreaturen auf, und Chuck kann einige von ihnen dazu bringen, ihn durch wildes Territorium zu bringen. Gewöhnlich reicht ein Schlag dazu aus, sie zu überreden. Alternativ kann Chuck größere Felsen benutzen, um von Plattform zu Plattform zu springen. Chucks Energielevel sinkt, wenn er getroffen ist, aber Gegenstände, die in den Levels herumliegen, frischen ihn wieder auf und verbessern die Punktzahl.

Die schmucke Animation der Charaktere verbessert die weniger interessanten Hintergründe, und Chuck ist gut dargestellt. Begleitende Melodien hätten geholfen, genauso wie eine Option zur Wahl der Schwierigkeitsstufe, obwohl die Kurve ziemlich gut ist. Die Bewegungen der Tiere erhöhen die Spielbarkeit, aber insgesamt ist diese recht knapp. Es macht Spaß zu spielen, aber man ist doch zu sehr eingeschränkt.
INSGESAMT 90%

THE LUCKY DIME CAPER
SEGA ● PREIS n/v

Huey, Dewey, Louie und ihre Glücksgroschen werden von der verschlagenen Magica de Spell gekidnappt, die diese Münzen benutzen will, um zur reichsten Person der Welt zu werden. Nur Donald kann seine Neffen und ihre Glücksgroschen retten, aber seine Suche nach der bösen Magica wird ihn über den halben Globus führen!

Die Einführungsszene dieses sieben-Level Spiels ist wie im Film. Die Bewegungen laufen auf horizontaler Ebene ab, als Donald Magica sucht. Du kannst in Amerika, Mexiko oder Südamerika beginnen; wobei Du die Feinde mit Deinem Hammer zusammenschlagen kannst oder auf sie springen kannst wie Mickey Mouse.

Donald verliert sein Leben nach zwei Treffern, also ist das Sammeln von Energiesternen vordergründig. Diese und Edelsteine, die Deinen Score verbessern, werden von getöteten Feinden zurückgelassen oder sind in den Levels versteckt. Rette die Neffen und durchstreife die Anden, Hawaii, Ägypten und den Südpol, bevor Du Magica triffst. Power Aufbesserungen wie tödliche Flugscheiben, machen Feinde und Endgegner leicht besiegbar.

Tolle Animation und gute Melodien machen dieses Spiel noch etwas besser als Castle of Illusion, obwohl der Spielverlauf limitiert sein kann, ist dieses Spiel unglaublich gut zu spielen, sogar mit einem etwas schwergängigen Steuerungssystem. Die langen Level, neuprogrammiert für das Gear, und variierte Grafiken werden Dich völlig verblüffen.
INSGESAMT 93%

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA ● DM 79.95

Er ist klein, dornig, blau und flink und er läßt sich vom bösen Doktor Robotnik nichts vormachen. Als der fette Wissenschaftler Sonics Waldfreunde einsperrt und in Roboter verwandelt, ist es Zeit für Sonic, einzugreifen!

Gute Presentation und sehr hohe Geschwindigkeit zeichnen Sonic auf dem Gear aus. Die zu dem Master System relativ ähnliche Version mit sechs Zonen, die in jeweils drei unter-Level aufgeteilt sind, bewegst Du Sonic waagerecht mit hoher Geschwindigkeit und sammelst Ringe. Du drehst Dich in die Feinde oder springst auf sie, um zum Ende des Levels zu gelangen, und erreichst Robotnik jede dritte Runde. Denk daran, es ist ein Wettlauf mit der Uhr! Sobald Du mehr als 70 Ringe gesammelt hast, betrittst Du eine spezielle Zone, wo Du Punkte und Fortsetzungen sammelst, wobei alle 100 Ringe ein Extra-Leben bedeuten.

Es gibt viele Feinde, denen Du ausweichen kannst, aber Power-Aufbesserungen wie Hochgeschwindigkeits-Schuhe und Unbesiegbarkeit – diese findest Du in den Fernsehern – helfen aus. Auf dem Weg kann Sonic sechs Chaos Smaragde sammeln, um das richtige Spielende zu erleben!

Sonic auf dem kleinen Bildschirm ist nicht schlechter. Die Grafiken sind erstaunlich, die Melodien werden Dich sofort fesseln und der Spielverlauf ist allererste Sahne. Falls Du Sonic nicht kennst, kennst Du Sega nicht, denn es gibt nicht viel besseres als das hier.
INSGESAMT 96%

GESAMTERGEBNIS

	CASTLE OF ILLUSION	SONIC	CHUCK ROCK	LUCKY DIME CAPER	PRINCE OF PERSIA
Levels	6	6	5	7	13
Schwierigkeitsstufen	2	0	0	0	1
Leben	3	3	3	3	unendlich
Fortsetzungen	0	?	0	unendlich	unendlich
Bildlauf	Horizontal	Horizontal	Horizontal	Horizontal	Multi
Team	✗	✗	✗	✗	✗
Besonderheiten	keine	keine	passwort	keine	passwort
GRAFIK	94	95	90	95	93
MUSIK	90	90	70	90	75
SPIELVERLAUF	91	89	89	93	92
HERAUSFORDERUNG	85	87	88	87	92
PROSCORE	93	96	90	93	92

SEGA pro

Vorschau

In der nächsten Ausgabe von SegaPro findest Du folgendes und noch mehr...

Ecco, Landstalker, Micro Machines, Predator 2, Lemmings, WWF, Time Gal, Denim Aleste, Streets of Rage 2, Super HQ, Toxic Avengers, Mega PC, World of Illusion, Risky Woods, Batman Returns, Steel Talons, Lotus 2, Chiki Chiki Boys, Road Rash 2, John Madden 93, Shadow of the Beast...

Kannst Du es Dir leisten, es zu verpassen? SegaPro 5 ist ab 19 Februar bei allen guten Zeitschriftenhändlern erhältlich. Laß es Dir nicht entgehen!

SEGA pro

SONIC 2

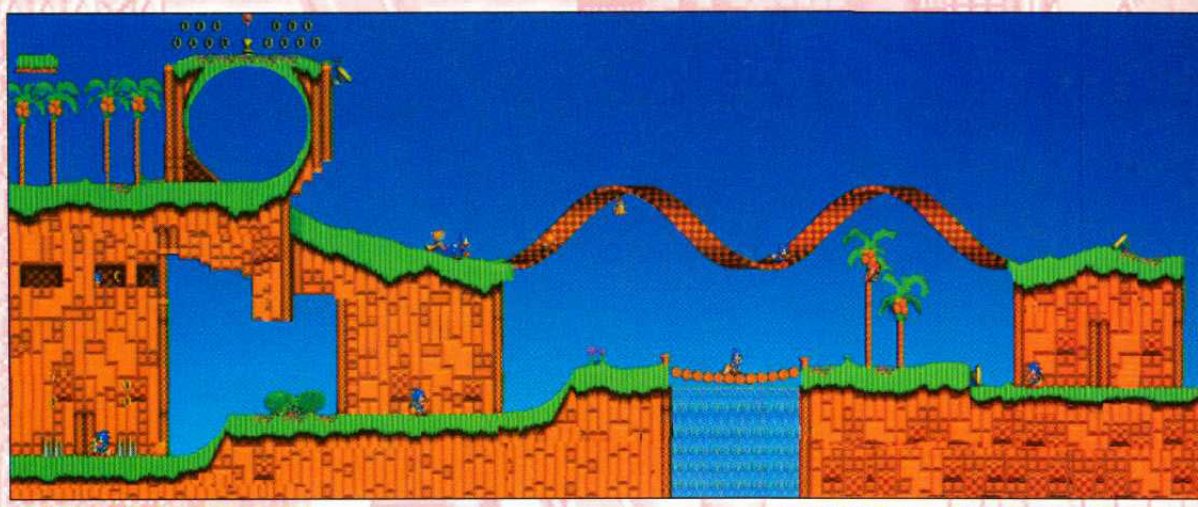
16 SEITEN

ZUM HERAUSTRENNEN UND SAMMELN

Vor gut einem Jahr erschien das erste Sonic-Spiel auf dem Mega Drive und nahm die Fans im Sturm. Ultracoole gesytlte, moderne Welten mit toller Musik und wahnsinnig schnellem Ablauf waren der Renner 1991. Wer konnte die Green Hill Zone unter 24 Sekunden schaffen? Wer holte alle sieben Chaos Emeralds ohne Continues? Wer cool sein wollte, mußte sich schon gehörig anstrengen.

Gerade mal ein Jahr später landete Sonic 2 und schickt sich an, den Ruf des Kult-Igels zu festigen. Nicht ganz so originell wie erhofft, ist es doch wieder ein blitzsauberes Abenteuer für Joypadakrobaten geworden, das dank der niedlichen Beigabe in Form von Füchslein Miles "Tails" Perhour auch zu zweit durchrast werden kann.

Wir geben Euch den ultimativen Führer durch den Winterhit: Tips, Tests und Kniffe für alle Systeme. Also werft die Turboschuhe über und los geht's...!



EMERALD HILL ZONE
Zwei Abschnitte

Wie beim ersten Sonic, dient dieser Level der Eingewöhnung. Anfänger können ihn leicht durchlaufen, aber es gibt für Profis jede Menge Überraschungen zu entdecken.

ABSCHNITT 1

Ein Vorgeschmack auf die Landschaften und Fallen, die auf Euch zukommen. Lauter Sprungfedern, Moebiusschleifen und merkwürdige Monster.

Es gibt von hier aus drei Möglichkeiten, den Geheimlevel zu erreichen. Theoretisch könntet Ihr nach Act 1 also schon drei der sieben Chaos Emeralds haben! Mit etwas Übung kann man Act 1 in weniger als 25 Sekunden schaffen, bekommt dann aber nicht allzuviel von den Sehenswürdigkeiten mit.

ABSCHNITT 2

Eigentlich wie ABSCHNITT 1, nur mit mehr Loopings und Ringen. Ihr solltet den Geheimlevel so oft wie möglich betreten, denn spätere Zonen haben bedeutend weniger Laternenpfähle. Je mehr Chaossmaragde Ihr also frühzeitig sammelt, desto leichter ist es später, Super Sonic zu werden.

ROBOTNIK

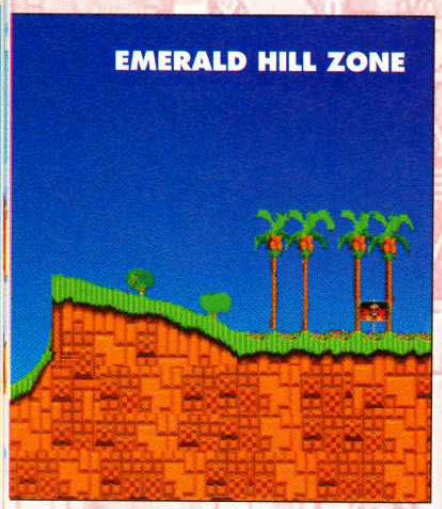
Der erste Obermotz kommt in einem Strandbuggy, der einen fiesen Steinbohrer vorne dran montiert bekommen hat. Nicht beeindrucken lassen, sondern immer wieder auf Robotnik springen, schon ist er hinüber.

CHEMICAL PLANT ZONE
Zwei Abschnitte

Sonic jagt Robotnik in einer riesigen, stillgelegten, aber noch voll funktionierenden Chemiefabrik. Sie ist wirklich riesengroß! Die zwei Abschnitte setzen sich aus insgesamt fast 600 (!) Bildschirmen zusammen, und das

SONIC 2 THE HEDGEHOG

MEGA DRIVE



EMERALD HILL ZONE

Gewirr von Leitungen, Gängen und Laufstegen macht selbst Pfadfinder schwach.

Es gibt zwar ein oder zwei beste Routen durch das Labyrinth, aber wenn Ihr im Zweifel seid, solltet Ihr Eurer Nase folgen und Euch eher nach rechts halten. Klingt vielleicht kompliziert, ist es aber komischerweise nicht.

AQUATIC RUIN ZONE

ABSCHNITT 1

Wer Achterbahnfahrten haßt und leicht seekrank wird, sollte vor diesem Level etwas zur Beruhigung einnehmen! Viele der Laufstege senken und drehen sich so viel, daß sie eigentlich auf den Jahrmarkt gehören! Wenn Ihr es nicht auf genaue Sprünge ankommen lassen wollt, könnt Ihr Euch den Röhren anvertrauen. Ansonsten haltet Euch entlang der bodenständigen Route, bei der aber sehr viel und pixelgenau gesprungen werden muß. Beide Wege haben ihre Vor- und Nachteile.

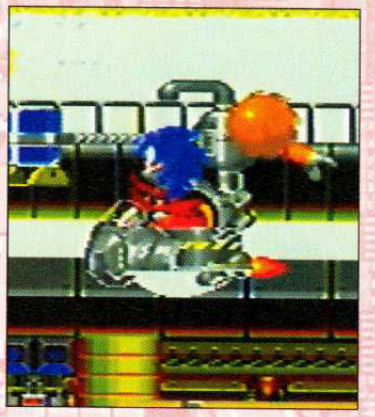
ABSCHNITT 2

Wenn Ihr ABSCHNITT 1 für hammerhart haltet, wartet diesen hier ab! Mannomann! Mit zwei großen Achterbahnsenken kann Sonic viel Geschwindigkeit hereinholen, wenn Ihr ihn hinunterwirbeln und nicht laufen laßt.

Wenn Ihr die erste Achterbahn trefft, wirbelt so wild Ihr könnt. Wenn Sonic dann nach kurzer Fahrt abhebt, solltet Ihr ihn nach links drücken, wo ein Geheimraum mit einem Extraleben wartet!

ROBOTNIK

Diesmal kommt Robotnik in einer Pumpe angeflogen, die Chemikalien von unten ansaugt und über Eurem Kopf wieder entleert! Außer der mittleren optieren alle Plattformen, sind also kein bißchen sicher. Greift Robotnik an, während er Griftbrühe nachtankt und weicht dem Chemotropfen aus, den er loswerden will. Nach einigen gezielten Sprüngen und Läufen dürftet Ihr die nächste Zone erreicht haben.



CHEMICAL PLANT ZONE

AQUATIC RUIN ZONE
Zwei Abschnitte

Nein, das hier hat nichts mit einem gewissen, fischigen Agenten zu tun! Der Level wird so genannt, weil die Ruinen teilweise unter Wasser stehen.

ABSCHNITT 1

Nehmt es während der ersten Screens leicht. Ein falscher Sprung, und Ihr landet in sehr tiefem Wasser. Schon passiert? Dann schluckt so oft wie möglich eine der großen Wasserblasen, sonst ertrinkt der Igel.

Der obere Weg ist mit Abstand der beste, da man auf ihm das Wasser und alle Fallen unten meidet. Andererseits muß man schon extrem präzise springen können.

ABSCHNITT 2

Alle Wassergefahren des ersten Abschnitts sind wieder da, und außerdem noch einige Unterwassermonster und -roboter. Am gemeinsten sind die Bohrpinguine, die unerwartet aus dem Hintergrund springen. Versucht, so viel wie möglich zu wirbeln, dann solltet Ihr bis zu Robotnik vordringen können.

ROBOTNIK

Am Ende von ABSCHNITT 2 stehen zwei Säulen an den Seiten des Bildschirms, Robotnik fliegt in einer neuen Höllenmaschine von oben ein. Wenn er eine der Säulen berührt, schießt sie einen Pfeil auf die andere ab. Sonic muß auf den Pfeil, und dann auf Robotnik springen, um ihn mürbe zu machen und ihn die Einsamkeit des nächsten Levels zu jagen!

CASINO NIGHT ZONE
Zwei Abschnitte

Ein toller Level für alle Freunde der Spring Yard Zone in Sonic 1! Irre aufgemacht, bietet sie Pinball Flipper, Glücksspielautomaten, Bumper und so manchen Preis noch dazu.

ABSCHNITT 1

Hier müßt Ihr vor allem herumhüpfen, bis Ihr zum Abschnittsende durchlaufen könnt. In den witzigen Glücksspielautomaten gibt es manchmal sogar Ringe, aber haltet Euch nicht zu lange dort auf, denn nach einiger Zeit wirft der Automat drei Robotniks aus - das heißt, Ihr verliert ungefähr 150 Ringe!!

Laßt es ruhig angehen und Euch nicht verwirren. Eigentlich kann man sich in diesem Level nicht verirren (eine Seltenheit bei Sonic...), also lauft nach rechts, irgendwann kommt der Ausgang!

ABSCHNITT 2

Mehr Bumper, Obstmaschinen und vertrackte Flugbahnen! Einige Pinballabschnitte sind nur dazu da, um Eure Zeit zu vergeuden, damit Ihr beim 30-Sekunden-Countdown die Nerven verliert. Tut dem Modul also nicht den Gefallen, sondern guckt Euch den Level in aller Ruhe an.

ROBOTNIK

Der Obermotz wird leider langsam fieser. Ihr seid in einem riesigen Flipper gefangen, in der Mitte surrt Robotnik herum. Sonic muß sich von den Bumpern in die Höhe lüpfen lassen, so daß er von den Wänden abspringen kann und hoffentlich auf Robotniks Kopf landen kann. Keine Panik, dieses Spielchen erfordert eine ganze Menge Übung, selbst, wenn man es durchschaut hat...

MYSTIC CAVE ZONE
Zwei Abschnitte

Ganz gewiß der schwierigste Level, aber fast so geradlinig wie die Emerald Hill Zone.

ABSCHNITT 1

Hier warten einige üble Dinge auf Sonic. Wenn die Lage ausweglos erscheint, sollte man nach einer hakenförmigen Ranke Ausschau halten. Wenn man darauf springt, öffnen sich geheime Türen, die zu weiteren Abschnitten führen. Einige Fallen sehen wie flache Gräben aus, die zu einem anderen Weg führen, sind aber getarnte Dornengräben, aus

Hill Top Zone steckt voller Loopings, Rutschen und Sprünge. In manchen, wie diesem, könnt Ihr wirbeln, um durch den Boden zu anderen Levelteilen durchzubrechen.

denen Sonic nicht wieder herausspringen kann!

ABSCHNITT 2

Wenn Ihr Euch in den vorherigen Levels Mühe gegeben habt, seid Ihr jetzt schon Super Sonic (seine besonderen Fähigkeiten werden weiter hinten in unserem Special beschrieben). Dann könnt Ihr buchstäblich mühelos durch den Level fliegen, ohne Atem zu holen. Achtet jedoch auf die Leuchtkäfer: Sie lassen sich nur aus dem Weg räumen, wenn sie nicht glühen wie ein überladener Rechner!

ROBOTNIK

Diesmal kein Problem.Robotniks Maschine hat einen Doppelbohrer, der nach oben drillt und tödlichen Schutt auf Sonic herabrieseln läßt. Gefährlich sind aber nur die Stalagtiten (kegelförmige Brocken). Wenn Robotnik mit Bohren fertig ist, versucht er, Sonic über den Haufen zu fahren. Dann müßt Ihr ihm auf den Kopf springen. Wiederholen, bis Robotnik nach rechts flüchtet.

HILL TOP ZONE
Zwei Abschnitte

Dieser Level ist der Original-Green-Hill-Zone verflixt ähnlich, aber ungefähr doppelt so groß!

ABSCHNITT 1

Auch hier gilt: Ruhe bewahren und sich nicht zu Panikhandlungen verleiten lassen. Wenn Ihr in eine der Lavapfützen fallt, braucht Ihr kein Leben zu verlieren. Greift lieber zu einem Ring, während Ihr unverwundbar seid, dann könnt Ihr versuchen, dem Untergang zu entkommen.

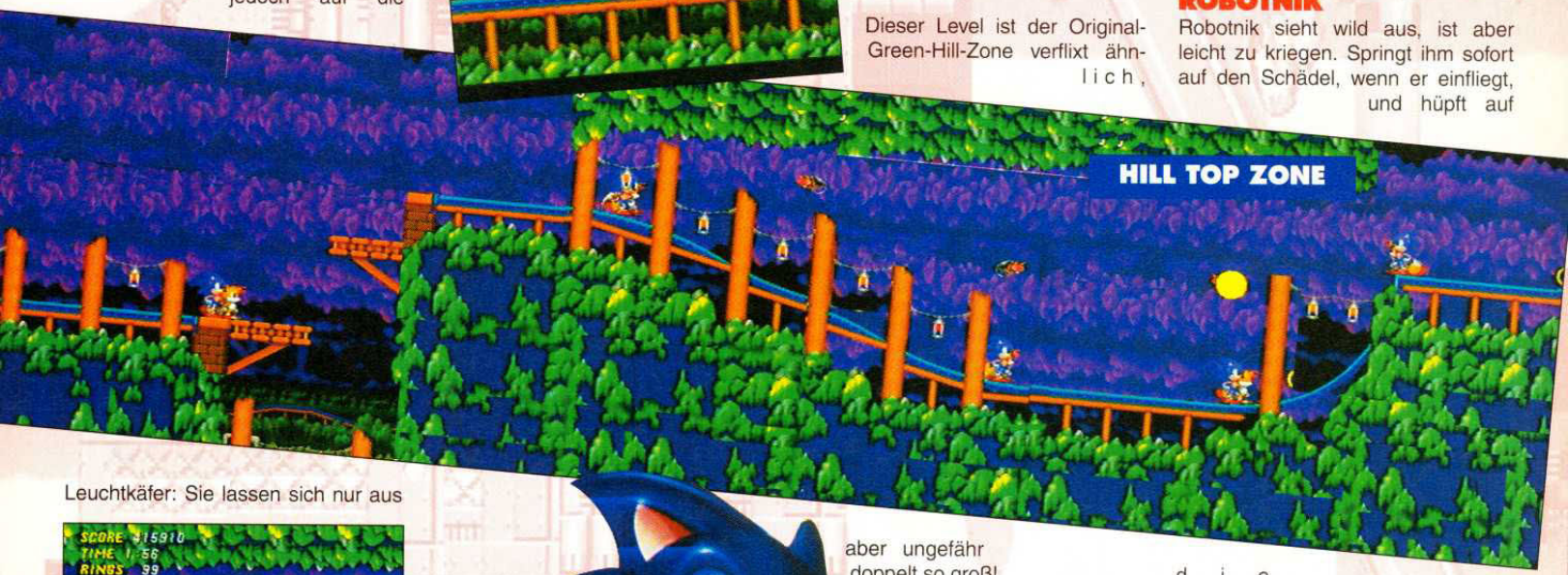
Beide Abschnitte enthalten eine Menge Minizüge, die sich auflösen, wenn Ihr das Ende ihres Befestigungsseils erreicht. Ihr müßt daher so schnell wie möglich springen.

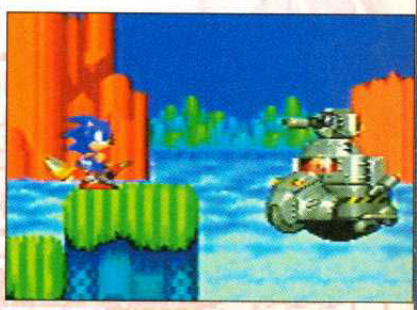
ABSCHNITT 2

Wenn Ihr noch keinen Super Sonic habt, wird es schwierig, Laternenpfähle zu finden. Die wenigen, die es hier gibt, stehen in ziemlich unzugänglichen Ecken, in die man nur mit sehr viel Überlegung und Glück kommt!

ROBOTNIK

Robotnik sieht wild aus, ist aber leicht zu kriegen. Springt ihm sofort auf den Schädel, wenn er einfliegt, und hüpft auf die andere Plattform, damit Ihr den Feuerstößen entgeht. Das wiederholt Ihr so lange bis, Robotnik Leine zieht.





OIL OCEAN ZONE

OIL OCEAN ZONE
Zwei Abschnitte

Diese beiden Abschnitte können wirklich nur mit "riesig" beschrieben werden! Bei soviel Arbeit können die Programmierer einem ja leid tun!

ABSCHNITT 1

Vielleicht der größere Abschnitt, aber Ihr findet Euren Weg leicht. Achtet auf die goldenen Plattformen, die Ihr in beiden Abschnitten finden könnt und die in sich zusammenfallen, wenn Ihr sie betretet. Haltet inne und denkt nach, bevor Ihr in dünne Luft springt.

ABSCHNITT 2

In diesem Abschnitt ist es schwieriger, sich zurechtzufinden. Es ist zu empfehlen, sich nach rechts zu wenden, aber ich habe erlebt, daß man den Abschnitt beenden kann, indem man mehr oder weniger in die falsche Richtung geht. Wie bei den früheren Zonen führen die Flure und Rutschen alle zum selben Ort, also geht weiter und achtet auf die rosa Tintenfische, die Euch mit Kugeln (!) bespucken.

ROBOTNIK

Wenn Ihr das Ende erreicht, werdet Ihr von einem ziemlich mürrischen Robotnik begrüßt, der dieses Mal auf einem Ozeandampfer gelandet ist.

Springt ein paar Mal auf Robotnik, sobald er aus dem Öl auftaucht, und verzieht Euch dann schnell auf eine der Plattformen.

Daraufhin wird eine klauenartige Schlange auf Sonic zuschnellen. Stellt Euch in die Ecke, hüpft über sie hinweg, wenn sie dicht bei Euch ist. Danach erscheint ein Lasergewehr aus dem Wasser, dessen Schuß man genauso leicht ausweichen kann. Überspringt den ersten Schuß, duckt Euch unter dem zweiten und überspringt den dritten. Trefft

Robotnik, wenn er an die Oberfläche steigt und springt gleich zurück auf die Plattform. Allzu gerne mag Sonic das Öl nämlich auch nicht!

METROPOLIS ZONE
Drei Abschnitte

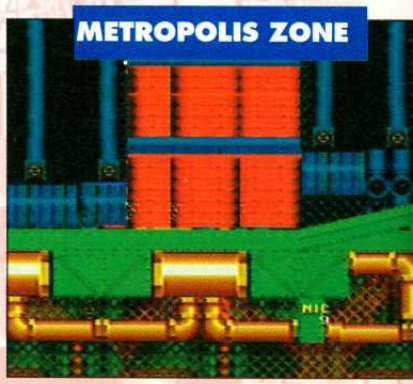
Jetzt wird's haarig. Dieser Level hat als einziger drei Abschnitte, und alle sind endlos! Laßt Euch nicht von der entspannten Aufmachung des Levels täuschen. Es gibt viel zu finden, sacken wir's ein!

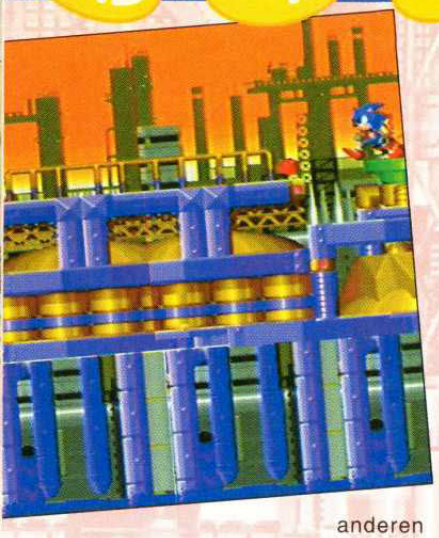
ABSCHNITT 1

Zwei neue Fortbewegungsmittel werden eingeführt: Das erste ist ein rotierender Drahtzylinder (wer muß dabei an Hamster denken??), in dem Ihr kopfüber lauft. Das zweite sind Bolzen und Muttern. Ihr müßt nur auf die Mutter springen und nach rechts

laufen, damit sie sich nach unten in Bewegung setzt. Paßt aber auf die Minen auf, die immer in die Nähe gesetzt wurden. treffen sie Euch, werdet Ihr von den Füßen geschleudert und müßt einen

METROPOLIS ZONE





anderen Weg herum finden.

ABSCHNITT 2

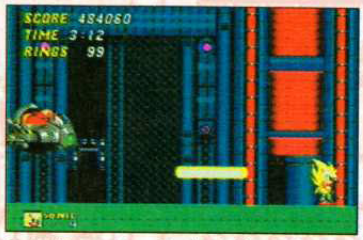
Achtung, hier kommen keine einstürzenden Neubauten, sondern hüpfende Schornsteine! Sonic wird durch das springende Teil nach oben getrieben. Eine gute Idee, muß aber verdammt weh tun!

ABSCHNITT 3

Am gemeinsten sind hier die Gottesanbeterinnen, die nach Euch krallen und in Scharen auftreten. Ach ja, es gibt auch reichlich Minen, Stachel, hüpfende Schornsteine und jede Menge Kolben. Bewegt Euch, wie die Igel sich vermehren: Sehr, sehr vorsichtig - und laßt Euch Zeit!

ROBOTNIK

Immer was Neues: Hier fliegt Robotnik mit acht



Satelliten ein. Springt ihn diesmal von unten an und zerstört die Satelliten. Nachdem alle acht Ballons erledigt sind, fährt Robotnik eine gewaltigen Laser aus und will ein Grillfest veranstalten. Jetzt müßt Ihr ihn nur ein einziges Mal treffen. Wartet aber den geeigneten Moment ab, in dem Ihr eine sichere Öffnung habt und nicht Kopf und Stacheln verliert!

SKY CHASE ZONE
Ein Abschnitt

Der ganze Level ist ziemlich einfach (tut auch mal gut, was?) und erholsam. Tails hebt Sonic auf und fliegt mit ihm in einem Zweisitzer. Ihr könnt Euch fallenlassen oder das Flugzeug mit Euren Bewegungen direkt steuern.

ABSCHNITT 1

Eierleicht, ehrlich. Ihr müßt nur vorm herunterfallen Angst haben, wenn Ihr zuviel herumspringt. Ansonsten kann kaum etwas passieren. Setzt Euch, entspannt Euch, sammelt Ringe ein und weicht Dingen aus (oder greift sie mit Wirbel an), die Böses im Sinn haben. Na, zuviel versprochen?

ROBOTNIK?

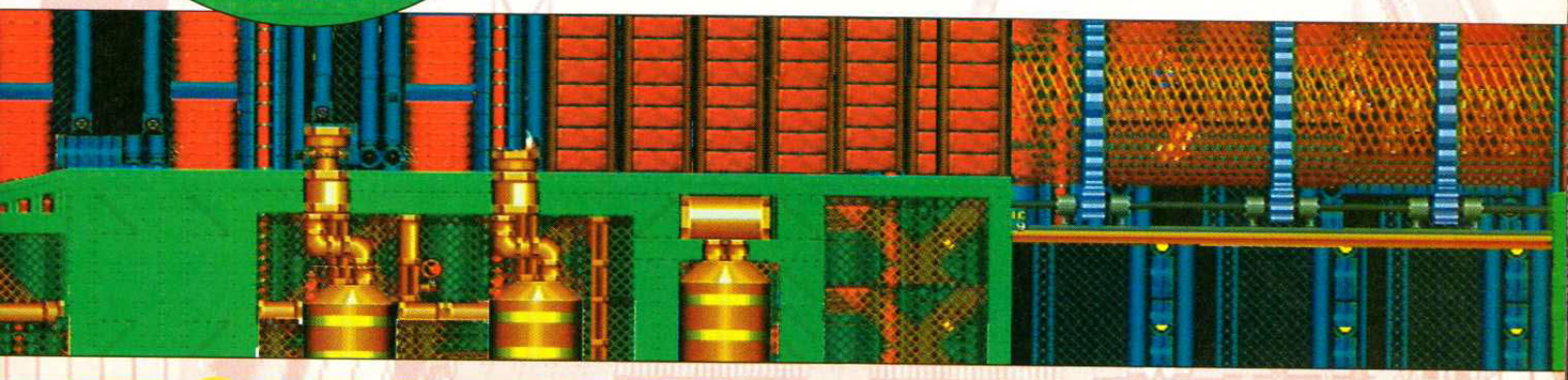
Nee, is' nich. Zur Abwechslung könnt Ihr Euch gemütlich in den nächsten Level tragen lassen.

FLYING FORTRESS ZONE
Zwei Abschnitte

In diesem Level gibt es unzählige Todesarten. Die häufigsten haben mit Stürzen aus großer Höhe zu tun...

ABSCHNITT 1

Falls Ihr Euch noch nicht in Super Sonic verwandelt habt, ist dies die beste Gelegenheit. Sammelt in diesem Level so viele Chaos Emralds wie möglich, damit Sonic sich vor Wut gelb verfärbt! Haltet Euch im Schiff nach oben, wo man kaum fallen kann, aber achtet auf die Robo-Hühner!



SEGA pro 1993

JANUAR

S	M	D	M	D	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24 31	25	26	27	28	29	30

FEBRUAR

S	M	D	M	D	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

MÄRZ

S	M	D	M	D	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

APRIL

S	M	D	M	D	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18

MAI

S	M	D	M	D	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15

JUNI

S	M	D	M	D	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19

19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

16	17	18	19	20	21	22
23 30	24 31	25	26	27	28	29

20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

JULI

S	M	D	M	D	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AUGUST

S	M	D	M	D	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

SEPTEMBER

S	M	D	M	D	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

OKTOBER

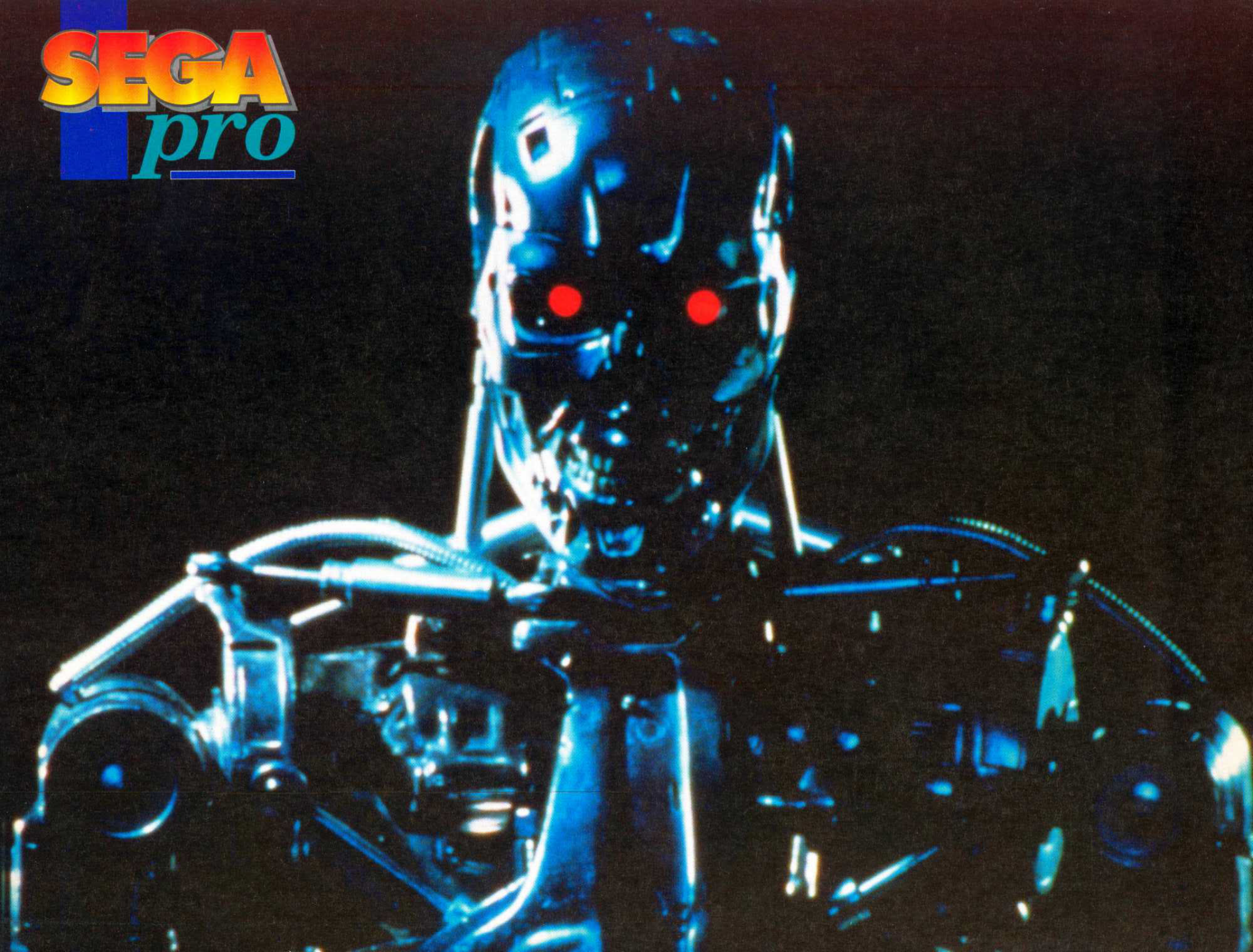
S	M	D	M	D	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24 31	25	26	27	28	29	30

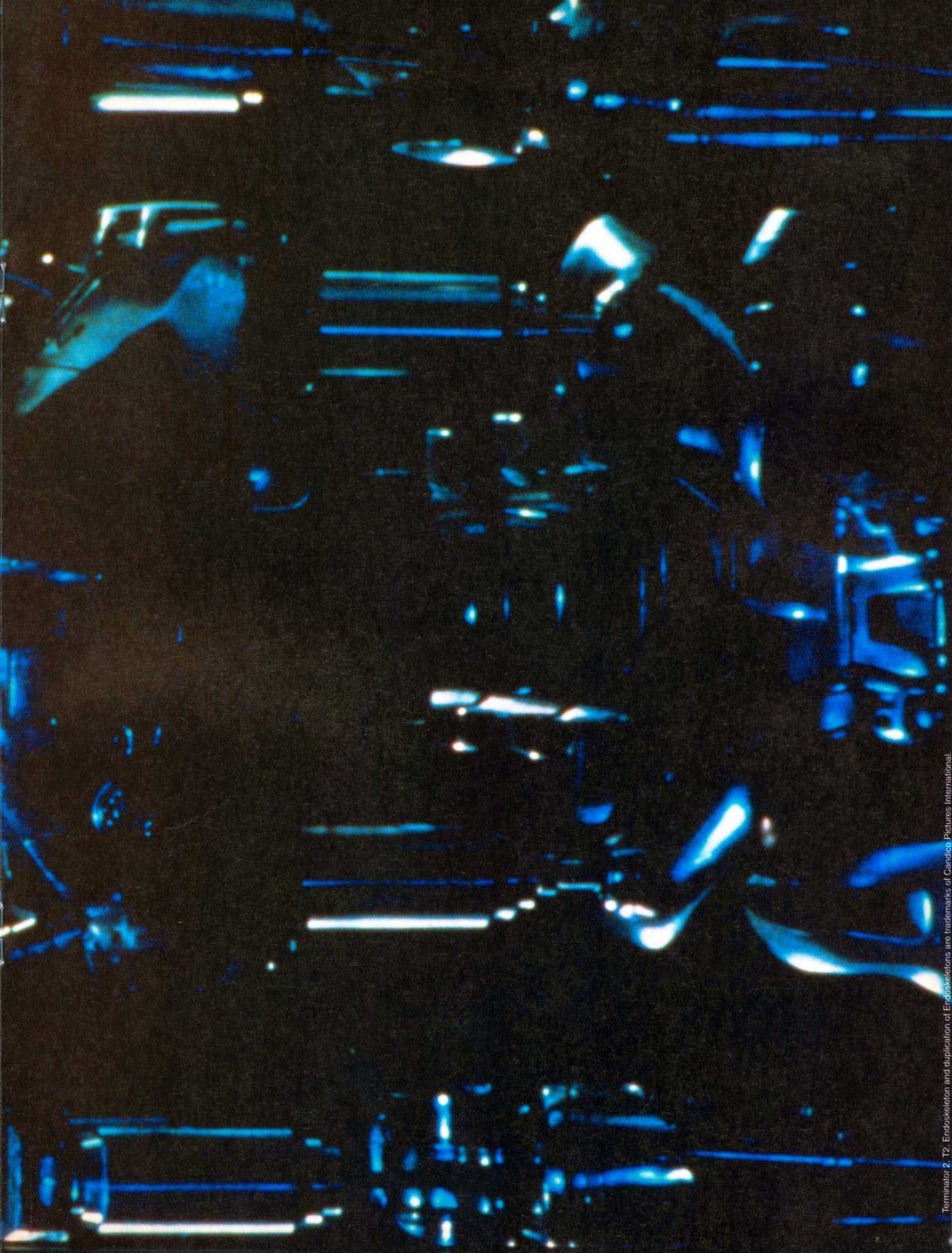
NOVEMBER

S	M	D	M	D	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

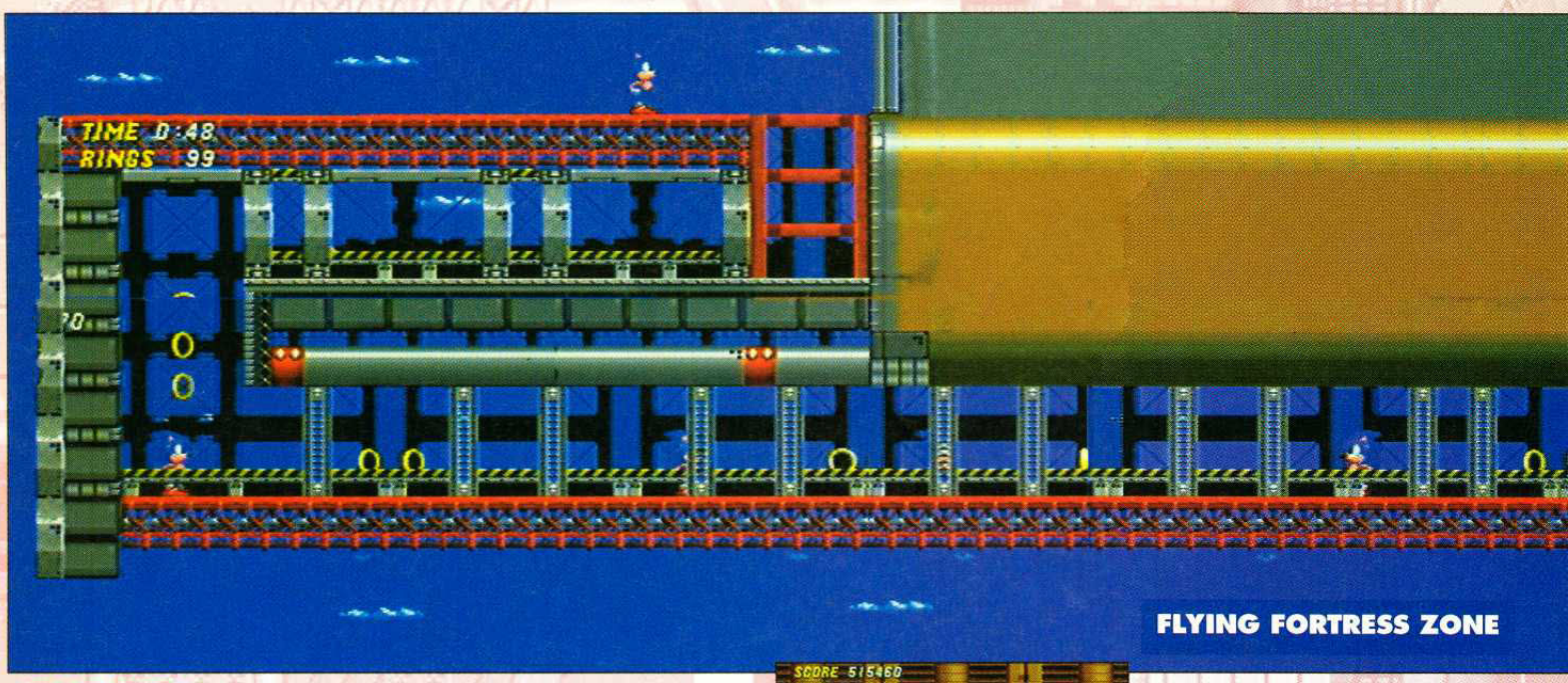
DEZEMBER

S	M	D	M	D	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	


SEGA
pro



Terminator 2, T2, Endoskeleton and duplication of Endoskeletons are trademarks of Carolco Pictures International



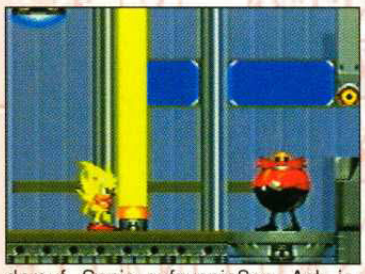
FLYING FORTRESS ZONE

ABSCHNITT 2

Dieser Abschnitt verlangt mehr Überlegung als der erste, denn hier muß man todesmutig ins Nichts springen, ohne auch nur anzuhalten! Einen Vorteil haben die Abgründe: Sega hat zur Entschädigung weniger Monster eingebaut als sonst üblich...

ROBOTNIK

Am Ende des Levels seid Ihr zwischen zwei Lasern gefangen. Drei kleine Stachelplattformen warten nur



darauf, Sonic aufzuspießen. Ach ja, da war auch noch ein Laser, der von der Decke herunterhing und den man zweimal vernichten mußte, um hier herauszukommen. Springt über die Plattformen und trefft den Laser. Weicht seinem Strahl aus und wiederholt das Ganze. Keine Panik, der Vorgang braucht eine Weile. Immer mit der Ruhe.

DEATH EGG ZONE

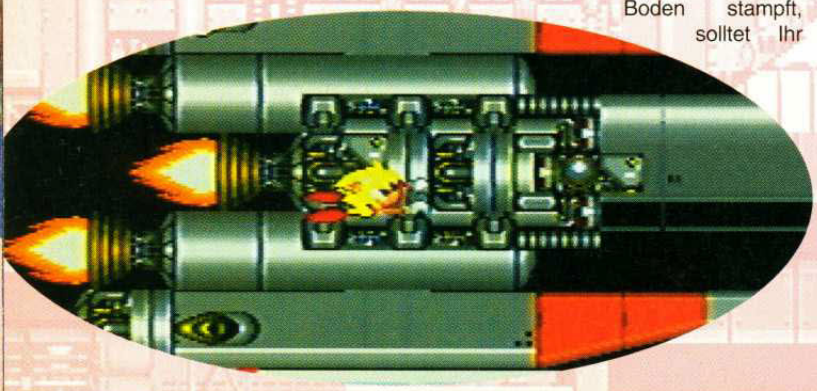
Eigentlich kein richtiger Level, denn er besteht "nur" aus zwei Obermotzen. Nachdem Ihr den Deckenlaser erledigt habt, fliegt Robotnik mit einem versteckten Raumschiff davon. Mit Tails' Hilfe und Eurem Flugzeug, greift Sonic nach der Seite der Rakete und läßt sich zum großen Finale mit dem Eierkopf fliegen.

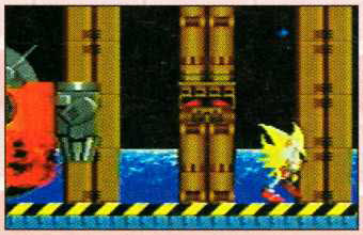
ROBOTNIK 1

Als Erstes wirft Euch Robotnik einen Metallsonic entgegen, den Ihr durch leichte Schläge (= Sprünge) auf die Stirn weichklopft. Kein Problem und leicht zu wiederholen.

ROBOTNIK 2

Nachdem er besiegt ist, hüpft Robotnik in eine Riesenrobo-Ausgabe seiner selbst (toll animiert!) und übt sich im BattleTech-Kampf. Damit er Euch nicht in Grund und Boden stampft, solltet Ihr ihm an den Bauch springen. Dann hebt er ab und ein Kreis erscheint um Sonic, als Robotnik seinen Ziellaser ausrichtet. Haltet eine Sekunde lang still und werft Euch dann nach rechts, sobald Robomax ins Bild fällt. Ein paar lächerliche Wiederholungen, und der Übeltäter gehört der Geschichte an! Yeeaahhh!



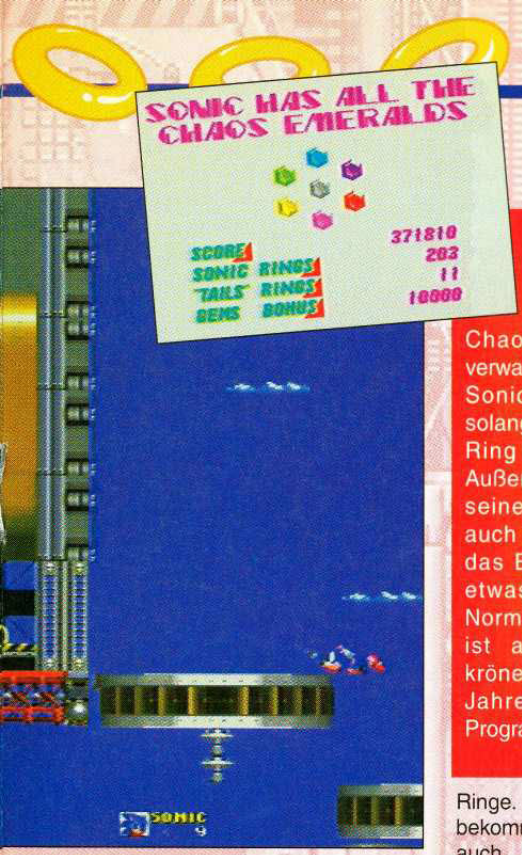


GEHEIMLEVEL

Wie im ersten Spiel, könnt Ihr Sonics Abenteuer nur richtig zu Ende führen, wenn Ihr alle sieben Chaos Emeralds gesammelt habt. Diesmal ist es aber schwieriger, sie zu bekommen. Anstatt einfach mehr als 50 Ringe zu sammeln und am

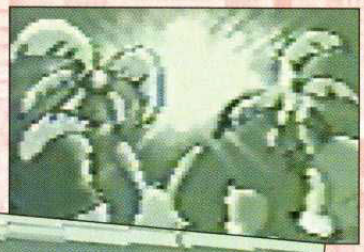
Levelende durch den großen Ring zu hüpfen, müßt Ihr jetzt mehr als 50 Ringe sammeln und eine Neustart-Laterne passieren. Wenn Ihr genug Ringe habt, erscheint ein Strahlenkranz um die Laterne. Springt sie an, um in den Geheimlevel zu kommen.

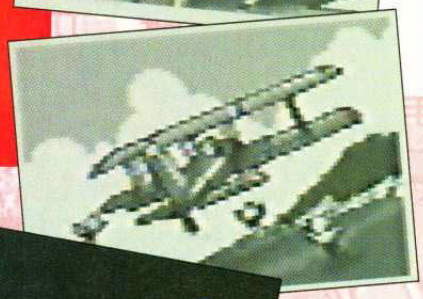
Im Gegensatz zum ersten Teil besteht der Level aus einer 3-D-Achterbahn, in der Ihr eine bestimmte Anzahl Ringe gesammelt haben müßt, bevor Ihr eine bestimmte Stelle erreicht. Schafft Ihr es nicht, gibt's nur ein paar mickrige



SUPER SONIC: DAS RICHTIGE ENDE

Wenn Ihr alle sieben Chaos Emeralds einsammelt, verwandelt Sonic sich in Super Sonic. Er wird gelb und, solange Ihr mindestens einen Ring habt, unverwundbar. Außerdem hat er permanent seine Speedboots an! Wie auch beim ersten Spiel, ist das Ende für Super Sonic etwas anders als für Normalsonic. Der Abspann ist auf jeden Fall der krönender Abschluß eines Jahres harter Programmierarbeit!





Bonuspunkte, und das war's. Erreicht Ihr das Levelende, erhaltet ihr einen der Chaossmaragde. Wenn Ihr sieben Smaragde gesammelt habt, wird sich Sonic auf ulkige Weise verändern.

Was so einfach klingt, ist es leider überhaupt nicht. Spätere Achterbahnen sind unheimlich schwierig und mit Minen gespickt. Wenn Sonic sie überspringt, verliert er wertvolle Zeit. Ihr müßt zwischen Gier und Timing abwägen, und das erweist sich ziemlich unmöglich. Je besser man einen Geheimlevel erforschen möchte, desto mehr Zeit verliert man und erreicht das Ende nicht. Wen man andererseits nur schnell durchhasten möchte, erwischt man wahrscheinlich nicht genug Ringe. Natürlich bekommt man auch ohne die Geheimlevel eine Belohnung zu Spielende, aber irgendwie möchte man es ja doch versuchen...

SONIC THE HEDGEHOG 2

SEGA ● DM 120

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 20
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..... versus
KONTAKT
Sega ✆040/227 09 61

AKTION — **STRATEGIE**

GRAFIK 91%
▲ Wunderschöne Sprites und geniale Animationen.
▲ Detaillierte Hintergundgrafik und haufenweise Parallaxscrollingeffects.

SOUND 87%
▲ Eine Fülle guter Soundeffekte und Musikstücke.
▲ Fast alle sind solche Ohrwürmer wie beim ersten Teil.

SPIELABLAUF 95%
▲ Schwindelerregend schnelle Action.
▲ Der Geheimlevel ist im Zwei-Spieler-Modus erfrischend ulkig

ANFORDERUNG 89%
▲ Gar nicht so leicht durchzuspielen.
▲ Noch schwieriger, wenn man alle Chaos Emeralds sammeln will.

PROSCORE 94%

Der würdige Nachfolger eines Klassikers. Wann gibt es Sonic 3?

SONIC 2 THE HEDGEHOG

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

Jeder, der Sega kennt, ist von dem Riesenhype um Sonic The Hedgehog 2 erfaßt worden. Der Igel und sein Fuchsfreund prangen auf allen Zeitschriften und Spieleregalen Europas. Bei dem Trubel um das Mega-Drive-Spiel wird meist vergessen, daß es auch noch eine Version für das Master System gibt!

Wie kann das Modul nach dem großen Erfolg des ersten Teils so untergehen? Nun, vor allem kommt der kleine Tails in der Achtbitversion gar nicht vor, was der ganzen Werbekampange (wo die beiden zusammen abgebildet werden) zuwiderläuft.

Auf dem Master System müßt Ihr als Sonic Tails aus Robotniks Klauen retten, und der Bösewicht ist stärker und gemeiner als je zuvor! Er denkt gar nicht daran, Tails freizulassen, bevor Sonic ihm nicht sechs Chaos Emeralds bringt, die über ganz South Island verteilt sind. Außerdem muß Sonic lauter süße Pelztiere retten, da Robotnik die gesamte Inselbewohnerschar einkassiert hat. Worauf warten wir noch?

Schon im Vorspann kommt der Schock: Vor Sonics Augen wird Tails entführt, und er kann rein gar nichts tun, um Robotniks Flucht zu verhindern! Also macht Sonic sich auf die Socken, um Tails zu retten - was natürlich heißt, daß das Füchslein bis zum Schluß nicht auftaucht!! Das hinterläßt doch einen merkwürdigen Eindruck, da Tails ja als die große Neuerung von Sonic 2 gepriesen wurde.

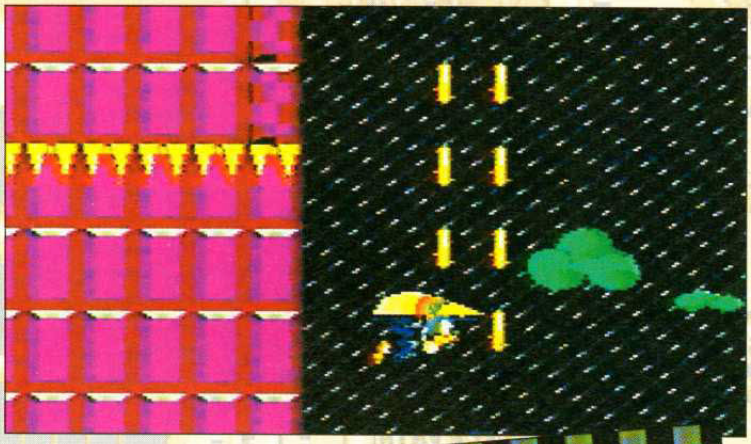
Obwohl die Aufmachung also dem ersten Teil stark ähnelt, gibt es doch Änderungen. Sonic ist etwas größer als beim Vorgänger, und alle Levels haben einen eigenen Namen (obwohl sie sehr an die des ersten Spiels erinnern).

Das Spiel beginnt in der unterirdischen Fabrik. Alles scheint rot zu sein - der Hintergrund und die feurigen Wasser, in die man fallen kann.

Sonic wirbelt in wildgewordenen Minenkarren durch die Gänge, die einem irgendwie bekannt vorkommen. Die Action ist zwar schneller, aber Grafiken und Spielgefühl sind fast genau wie im ersten Teil. Es gibt weniger Fernseher

Im zweiten Level benutzt Ihr zum ersten Mal den Segelflieger, den Ihr aber erst mal finden müßt!

Zu Anfang des ersten Levels müßt Ihr einfach nur rennen, was das Zeug hält! Wenn Ihr keine Lust zum Erforschen habe, könnt Ihr den Level in Windeseile durchlaufen.



Am Ende des zweiten Levels springen Schwärme von flohartigen Insekten in die Wolken. Ihr könnt sie töten, indem Ihr hineinwirbelt.

Ohne Sprungkraft kommt Ihr nicht über dieses Hindernis!

PROTIP In der Sky High Zone müßt Ihr gucken, bevor Ihr springt! Hier gibt es überall Stacheln, die Sonic sofort aufspießen. Wie gesagt: Wenn Ihr Euch erst umseht, könnt Ihr diese bösen Fallen vermeiden.

zu sammeln, aber das stört kaum. Schließlich war die Zahl der Fernseher mit den Extras im Sonic 1 phänomenal, und jetzt ist das Spiel eben etwas schwieriger geworden.

Der erste Obermotz ist leicht zu erledigen – wenn Ihr Robotniks Bewegungsablauf durchschaut habt. Sonst macht er Euch immer wieder fertig! Ihr müßt den Kanonenkugeln, die er wirft, ausweichen. Sie rollen dann auf die Riesenkrabbe, die unten auf Euch lauert. Nach fünf oder sechs Zusammenstößen mit einer Kanonenkugel ist die Krabbe mausetot und Ihr könnt die erste Ladung gefangener Tiere befreien!

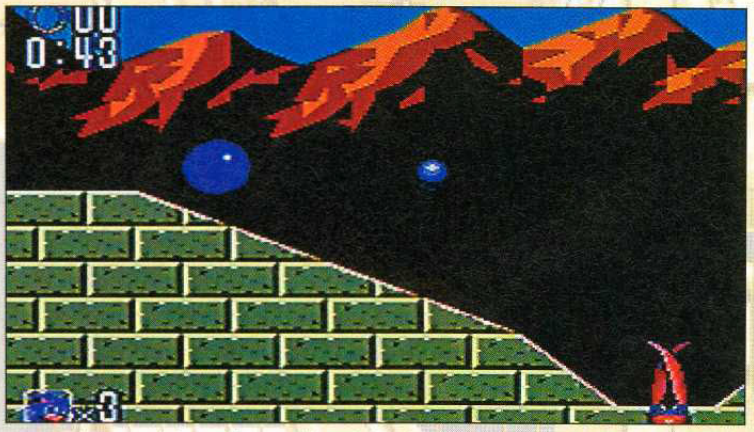
Level 2 beginnt in der Sky High Zone. Hier fliegt Sonic mit dem sagenhaften Segelflieger! Es gibt massenhaft Ringe, Sprungfedern und Leben. Zum Schluß findet Sonic dann den Segelflieger. Mit Linksdruck und unter Ausnutzung der Windböen hält Sonic sich tapfer in den Lüften.

Mit seinen Gewittern, Blitzen und herumwirbelnden Blättern sieht dieser Level schon recht spektakulär aus. zu allem Überfluß ist er auch viel leichter zu lösen als die vertrackte Aqua Lake Zone!

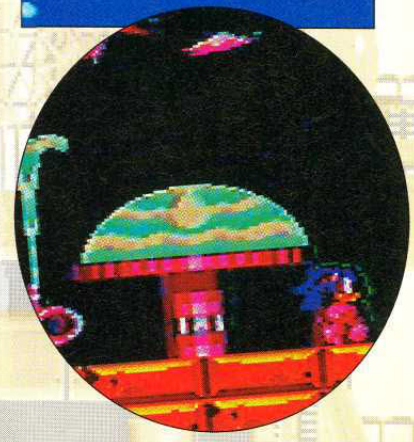
Hier beginnen (und enden wohl auch) Eure gesammelten Alpträume! Mit Schaudern erinnert man sich an die Labyrinth Zone von Sonic 1. Hier gibt es aber viel mehr Inseln, so daß man immer wieder aus dem Wasser hochspringen kann, anstatt unterm Wasser durchtauchen zu müssen. Im dritten Abschnitt ist Sonic dann allerdings auch mehr im als über Wasser. Diesmal muß der Igel nicht nach den großen Luftblasen schnappen, sondern kann in eine Blase klettern, die ihn dann mit Luft versorgt - und andererseits sehr schwer zu steuern und daher an manchen Stellen nutzlos ist.

Die letzten drei Levels bestehen jeweils aus nur einem Abschnitt, während die vorherigen drei Abschnitte haben. Dadurch beendet man das Spiel dann recht schnell.

Die Krabbe ist das erste Hauptmonster. Solange Ihr die Kanonenkugeln überspringt, könnt Ihr der Krabbe bald ein Ende bereiten. Sonst lauert geduldig der Tod.



Schnappt Euch den Segelflieger und dann gleitet, gleitet... Obwohl es leicht aussieht, müßt Ihr wahrscheinlich ein bißchen üben und immer nach links drücken, um oben zu bleiben. Sonst zerschellt Sonic an den Stacheln im Abgrund.

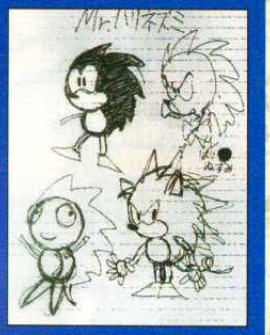


in den letzten Levels hat Sonic ein Flugrad als Sonderwaffe, eine Art Surrender CD, die ihn noch schneller macht! Zahllose Röhren saugen Sonic hinein und spucken ihn in Teilen des Levels aus, die man noch nie gesehen hat – die Überraschungen nehmen kein Ende!

Alle Welten sind unheimlich groß und stecken voller Geheimgänge und Extras! In jeder müßt Ihr Euch Robotnik stellen, aber erst in der Crystal Egg Zone findet der Endkampf statt. Bis dahin solltet Ihr die sechs Kristalle gesammelt haben. Dann wird es auch wesentlich leichter, Robotnik endgültig zu besiegen.

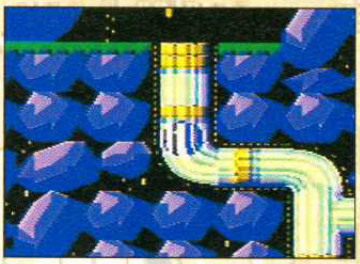
Obwohl die Grafik fantastisch ist, ähnelt sie doch dem Original sehr. Manchmal scheint es, als wären nur manche Landschaften und Robofeinde ausgetauscht worden. Musik und Grafik sind auf jeden Fall ausgezeichnet. Jeder, der Sonic spielt, summt nach einer Weile die verschiedenen Levelmusiken, ohne es auch nur zu merken!

Sonic The Hedgehog wurde weltweit mehr als vier Millionen Mal verkauft, die Merchandisingrechte (also die für andere Produkte mit Sonic darauf, wie T-Shirts, Tassen, Bettwäsche usw.) alleine in Japan bringen Sega monatlich weitere, unvorstellbare Summen ein. Von Pyjamas bis zum Kaugummi ist alles mit dem Sonic-Logo bedruckt, und bald wird die Welle auch nach Europa überschwappen...



Es wird erwartet, daß Sonic 2 seinen Vorgänger in den Verkaufszahlen noch übertrifft. Minoru Kanari ist der Chef des gesamten Sonic-Projektes, andere wichtige Köpfe sind nur dem Nachnamen nach, wenn überhaupt, bekannt. Es ist völlig unmöglich, Fotos von den Programmierern zu bekommen, damit sie nicht berühmt und von der Konkurrenz abgeworben werden!! So niedlich Sonic ist, so knallhart lebt es sich in der eisigen Geschäftswelt des Entertainment. Keine grauen japanischen Mäuse, sondern stahlhartes Busineß liegt also der Anonymität zugrunde. Schade, daß die Menschen dadurch völlig in den Hintergrund gedrängt werden!

Der Originalentwickler von Sonic, der, so unfaßbar es ist, bis heute anonym bleibt, steht seinem blauen Freund sehr nahe. Er meint, er habe eine Art Vater-Sohn-Beziehung zum kleine Igel, und so wäre wohl auch sein Verhältnis, wenn er einen richtigen Sohn hätte...



Angesichts der großen Werbekampagne und ständiger Vergleiche mit dem Original fällt es schwer, Sonic 2 objektiv zu beurteilen. trotz großer Ähnlichkeiten hat Sega sich viel Mühe gegeben, Neues (wie die Flug-CD) ins Spiel zu bringen.

Wäre der zweite Teil zu verschieden vom ersten, würde alle Welt sich über den Verlust von Sonics Charakter beklagen. Zusammenfassend kann ich nur sagen: Wer Sonic nicht mochte, sollte die Hände vom Nachfolger lassen. Wir anderen werden sicher noch lange vom neuen Modul begeistert und überrascht werden.

Sonic hat fraglos Suchtqualität, aber eines stimmt wirklich nicht: Der Schwierigkeitsgrad! Einhellig war man in der Redaktion der Meinung, das Spiel sei nicht schwer genug, genau wie der erste Teil. Man hätte den Schwierigkeitsgrad doch anheben sollen, damit die Spieler länger ihren Spaß am Modul haben. Profis können nicht ganz zufrieden sein.

Das andere große Manko ist das Fehlen von Tails – eine echte Enttäuschung für alle Master-System-Besitzer.

SONIC THE HEDGEHOG 2

SEGA ● DM 90,-

FORMAT.....2Mbit
SPIELER.....1
STUFEN 13
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN.....n/v
CONTACT
SEGA ✆ 040/227 09 61

AKTION
STRATEGIE

GRAPHIK 94%
▲ Geniale Vielfalt in den Leveln und Hintergundgrafiken.
▲ Der Detailreichtum ist vorbildhaft für das Master System!

SOUND 89%
▲ Der Sound paßt gut zu den einzelnen Level-Melodien.
▼ Jeder Level hat seinen eigenen Ohrwurm!

SPIELABLAUF 94%
▲ Die Level sind riesig, mit viele Geheimgängen.
▼ Tails kommt nicht vor, pfui, buh!

ANFORDERUNG 88%
▲ Die Obermotze sind tückisch, solange man den Kniff nicht kennt
▼ In den frühen Levels kann das Spiel zu leicht werden.

PROSCORE
93%

Ein geniales Spiel. Größer und besser als das Vorbild, aber als Nachfolger ein bißchen enttäuschend.

GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG 2

Keine Neuerscheinung seit dem Ende von 1991 kam auch nur annähernd an die coole Glätte von Sonic the Hedgehog heran. Jedes andere Geschicklichkeitsspiel wurde mit ihm verglichen, und Sonic war monatelang das Gesprächsthema Nr.1. Leider gab es keinen würdigen Nachfolger, und so thronte der Igel einsam und unangefochten auf seiner ruhmreichen Höhe. Warum ist das Spiel so berühmt und kann es überboten werden? Na, die Antwort brauche ich nicht zu geben, denn, ja, endlich ist Sonic 2 da, und auch noch auf dem Game Gear! Dieses Modul hat den einzigen Daseinszweck, alle anderen in Grund und Boden zu stampfen, aber wenn Ihr noch zweifelt, dann lest einfach weiter...

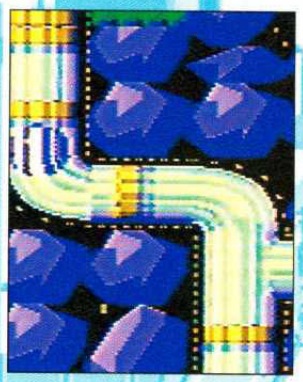
Visionen des perfekten Spiels ziehen Dir durch den Kopf, als Du das Game Gear einschaltest. Voll fiebriger Erwartung läßt Du die Titelscreens an Dir vorbeiziehen, dann plötzlich trifft es Dich wie mit einem Hammer: Tails ist nicht dabei! Er ist von Robotnik entführt worden, und Ihr müßt losziehen, ihn zu befreien. Was für ein Etikettenschwindel, denkt Ihr, und da muß ich Euch völlig recht geben. Die ganze Marketingkampagne für Sonic 2 basierte auf Tails als Mitstreiter des Igels. Wenn man erst mal über den Schock hinweggekommen ist, kann man das Spiel trotzdem genießen.

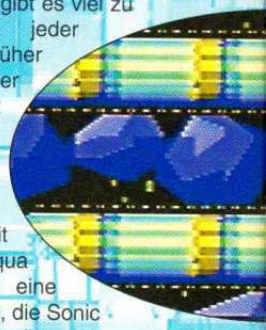
Wer die Entführung Tails' miterleben mußte, wird sich unverzüglich und ohne weiteres Murren auf den langen, dornenreichen Weg machen, ihn zu befreien. Sonic beginnt die Jagd in der Underground Plant Zone - nicht schwer, aber eine Art Einstimmung auf kommende Übel. Die Feinde ähneln denen des ersten Teils, sehen aber fieser aus. Trotzdem dürfte der erste Zusammenstoß mit Robotnik leicht zu Euren Gunsten zu entscheiden sein.

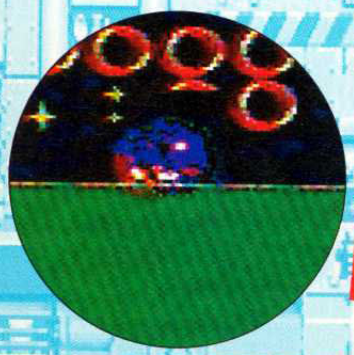
In der Sky High Zone ist zum Kontrast alles grellbunt und hell, und nach dem Abprall von einer bestimmten Sprungfeder erhaltet Ihr ein ganz besonderes neues Spielzeug! Sonics Segelflieger ist aber schwer zu steuern, da gibt es viel zu üben. Wohl jeder macht eher früher als später Bekanntschaft mit den Stachelfallen am Boden...

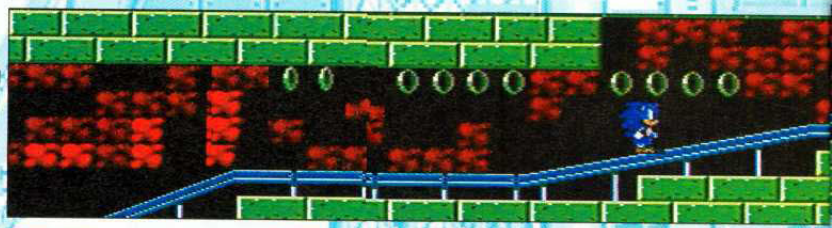
Eine weitere Neuheit wartet in der Aqua Lake Zone - eine große Luftblase, die Sonic besteigt, und die ihm unter Wasser Luft liefert. Leider ist die Kugel kaum zu steuern und daher ziemlich unpraktisch - aber immer noch besser, als verzweifelt nach Luftblassen suchen zu müssen, oder?

Warum hilft Robotnik Sonic so oft? Das verwirrt den Spieler und erweckt den Eindruck, daß das Modul etwas hastig zusammengebastelt wurde. Und warum tritt er noch auf die Obermotze, nachdem Sonic sie bezwungen hat? Sehr sonderbar...

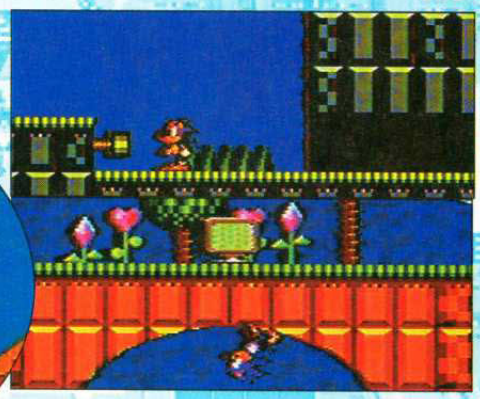








Endlich kommt Sonic mit seinem Segelflieger klar - es hat zwar gedauert, macht aber einen Riesenspaß!



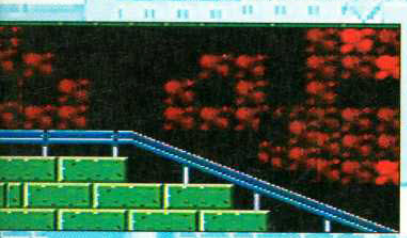
Bereitet Euch auf einen Wirbelangriff vor! Vieles ist zu vertraut, aber das Spiel macht unheimlich Spaß.

Sonic ist geringfügig schneller als im ersten Teil und das gesamte Spiel wirkt noch glatter und durch gestylter. In den letzten drei Levels (Green Hill, Scrambled Egg und Crystal Egg) wird es erst richtig hart. Mehr Feinde, noch schnellere Action und zahllose Saugrohre verwirren den Anfänger komplett.

Findet Ihr sechs Chaos Emeralds, wird es viel leichter, Robotnik am Ende zu besiegen, der nach jedem Level gemeiner wird! Die Ähnlichkeit zum ersten Teil stört kaum, schließlich ist diese Folge mindestens ebenso spannend, wenn nicht spannender!

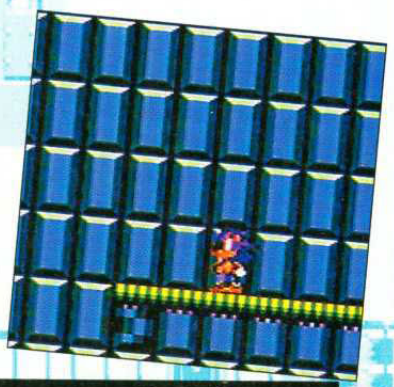
Auch die Grafiken sind detaillierter und geschliffener geworden und widerlegen das Vorurteil, das viele schon vor Erscheinen gegenüber Sonic 2 hatten. Stil und Spielablauf sind an den ersten Teil angelehnt, setzen aber Standards für das Genre schlechthin. Auch ohne Tails (grrr...) gehört das Modul in jede ernstzunehmende Spielesammlung!

Die vielen Sprungfedern stören Sonics Lauftraining sehr und können seinen ganzen Zeitplan durcheinander bringen!



In späteren Levels gibt es häufig knifflige Stellen - so wie die Landschaft, in der unerwartet goldene Schildkröten auftauchen...

PROTIP Wenn Ihr in der Sky High Zone den Segelflieger findet, paßt gut auf, ihn nicht gleich wieder zu verlieren und am Boden zu zerschellen. Wartet auf eine Luftströmung, die Euch trägt und drückt das Pad nach links!



SONIC THE HEDGEHOG 2

SEGA ● DM 90,-

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	12
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	SEGA 040/227 09 61

AKTION / **STRATEGIE**

GRAFIK 93%

▲ Sonics Sprite ist größer als im ersten Spiel.
▲ Schöne, abwechslungsreiche Landschaften.

SOUND 88%

▲ Pfiffige und für jeden Level andere Melodien.
▼ Die Melodien gehen nicht aus dem Ohr und sind sehr schräg.

SPIELABLAUF 94%

▲ Eine irre Vielfalt und sooo viel einzusammeln.
▼ Eine Riesenenttäuschung, daß Tails nicht dabei ist.

ANFORDERUNG 85%

▲ Einen Hauch schwieriger als das erste Sonic.
▼ Aber die ersten Level sind immer noch zu leicht.

PROSCORE 95%

Ein genialer Nachfolger des Originals, auch, wenn sich nicht allzu viel geändert hat. Der Spielablauf ist geringfügig besser.

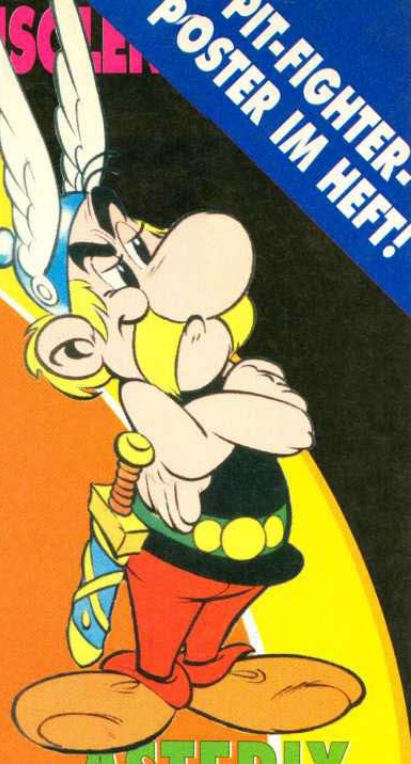
DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLEN

PIT-FIGHTER-POSTER IM HEFT!

SEGA pro

NEU!
NOVEMBER 1992
DM6,50
AUSGABE 1

Keine offizielle Sega-Publikation



ASTERIX

Superlösung für das riesige Master-System-Spiel. Alles, was Ihr wissen müßt, um zu gewinnen!

MEGA DRIVE

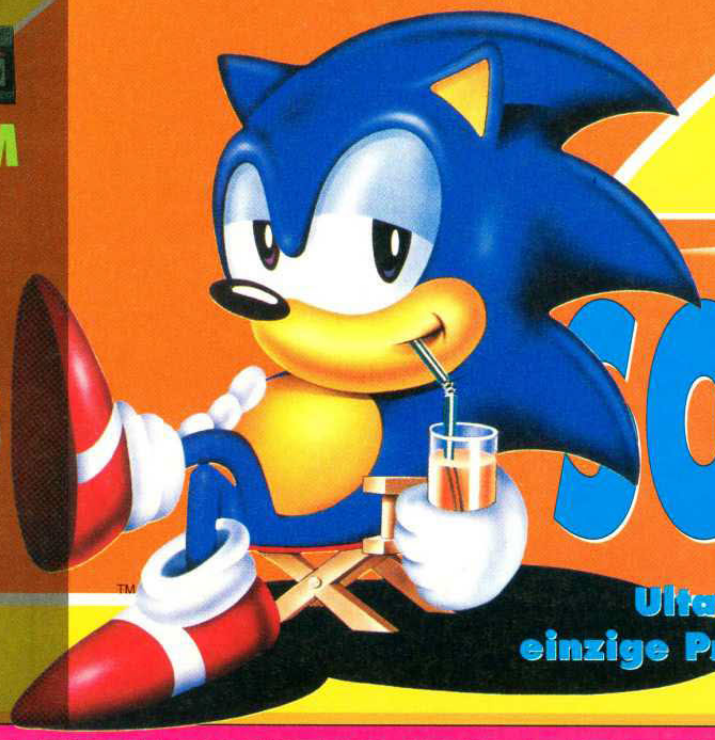
- Alles über *Alien3*
- Mit Volldampf voraus: *Die Gadget Twins*
- *Superman* im Anflug

MASTER SYSTEM

- *Ninja Gaiden* kämpft sich durch
- *Chuck Rock*: Der erste Test
- *Putt & Putter Golf* eingelocht

GAME GEAR

- *Popils* kommt
- Chaotische Kugeln in *Marble Madness*
- *Prince of Persia* in Eurer Hand



SONIC 2

Ultacool: Exklusivinfos. Das einzige Preview, das Ihr braucht!

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTESTS

SEGAPRO IM ABO
MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- **SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums**
- **Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los**
- **SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen und Hardware, bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn es nicht in SegaPro steht, passiert es nicht!**
- **ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!**

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein Segapro T-Shirt aus – Ich möchte Segapro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankabbuchung
BLZ .....
Geldinstitut .....
Konto-Nr. .....

☐ Per Scheck

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME .....
STRASSE / HAUSNUMMER .....
PLZ / ORT .....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
4630 Bochum 1

pro Leserbriefe

Nochmals herzlich willkommen zur SegaPro Leserbriefseite.

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben; weiter so Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Besonders freuen wir uns auch über Gemaltes, Gezeichnetes und wirklich verrückte Fotos (am besten Ihr mit Euren Konsolen). Wir wollen ja wissen, wie unsere Leser so aussehen. Veröffentlichung garantiert, soweit möglich. Das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor.

Also greift zum Griffel, Bleistift, Pinsel oder was auch immer und legt los, wir warten gespannt auf Eure Post! Überigens... die beste Einsendung wird mit einem SegaPro T-Shirt belohnt, also strengt Euch an! Schreibt an:

Korrespondenz, SegaPro, Leserservice, Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.

KRITIK UND LOB

Sicherlich hätte ich Eure Zeitschrift nicht gleich nach der ersten Ausgabe abonniert, wenn ich nicht von ihrem Konzept überzeugt wäre.

Nun zu meiner Kritik:

1) Das Format Ihrer Zeitschrift ist etwas größer als DINA 4, verschiedenen Aufbewahrungssysteme sind jedoch auf die DIN-Norm ausgerichtet. Für Sammler zwar kein allzugroßes Drama, aber dennoch ein kleines Ärgernis.

2) Titelgestaltung: Sehr gut! Das restliche Titelbild ist mir persönlich zu bunt, die Schriften "beißen" sich teilweise, bezogen auf die Farbgestaltung des Hintergrundes.

3) Seitengestaltung: Manchmal stören mich die zu bunten Hintergründe. sehr gut finde ich jedoch "profile" und proscore", sowohl in inhaltlicher Hinsicht, alsauch bezüglich der Gestaltung.

4) Hervorzuheben sind eindeutig die zusammengesetzten Screenshots (z.B. Terminator). Selbst wenn man das Spiel schon durchgespielt hat, sind solche Gesamtüberblicke höchst interessant. Weiter so!

Bei den Screenshots ist die Qualität zumindest zeitweise mehr als mies, dann wieder sehr gut und gestochen scharf. Muß das so sein? Für mich gehört eine gute Grafik in einem Spiel zu einem wesentlichen Kriterium zur Kaufentscheidung. Am objjektivsten zu vermitteln ist die Qualität jedoch nur über Screenshots

Claus Wilhelmy, Stuttgart

Du wirst Dich freuen, zu erfahren, das eine Sammelmappe im SegaPro-Format bei uns zu bestellen ist.

Einige Leser haben die "Farbenpracht" unseres Magazins kritisiert. Wir werden uns Mühe geben, in Zukunft ein bischen weniger "knallbunt" zu sein, damit die Texte einfacher zu lesen sind.

Die unterschiedliche Qualität des Screenshots ist darauf zurückzuführen, daß manche der Screenshots "aufgeblasen" (vergrößert) wurden, andere jedoch nicht. Wir arbeiten daran, die Qualität der Screenshots in den kommenden Ausgaben zu verbessern.

FRAGEN

1) Seit wann gibt es die Zeitschrift SegaPro?

2) Kann man alte Zeitschriften nachbestellen, Hunderte und mehr?

3) Warum schreibt Ihr nicht das Datum in die Zeitschrift, wann die nächste Ausgabe erscheint?

Rainer Wahl, Rüsselsheim

1) Genau wurde SegaPro am 23. Oktober 1992 geboren.

2) Also lieber Rainer, ob Du gleich Hunderte von früheren Ausgaben nachbestellen kannst, kommt darauf an, ob wir soviele bei uns noch finden können. Aber wie Du Ausgaben nachbestellen kannst, kannst Du in diesem Heft herausfinden.

3) Gute Idee! Genau das haben wir auch vor!

ALTE AUSGABEN

Ich habe heute durch Zufall die Ausgabe 2/92 im Laden gefunden und mir gekauft. Ich finde Zeitschrift sehr gut gemacht, mein Game Gear ist sowieso sehr gut. Ist es möglich, die erste Ausgabe noch zu bekommen? Ich würde mich sehr freuen, da sie im Handel nicht mehr erhältlich ist. Wenn auch diese Ausgabe so gut ist, haben Sie einen neuen Abonnenten!

Gunnar Forbig, Kassel

Viele Leser haben uns nach alten Ausgaben von SegaPro befragt. Sie können aus dieser Ausgabe ersehen, wie sie frühere Magazine nachbestellen können.

MEHR FRAGEN

Eure Zeitschrift ist super, aber ich habe noch ein paar Fragen!

Was nützt ein Mega Drive 50/60 mhz Umbau? Würden Sie dazu raten?

Wann wird Sonic 3 in Deutschland erscheinen?

Wann wird das MegaCD offiziell in Deutschland erscheinen?

Martin Milz, Düsseldorf

Mit einem Mega Drive 50/60 mhz Umbau können die Spiele schneller gespielt werden und

der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden. Wir müsen allerdings warnend hinzufügen, daß, wenn etwas mit Deinem Gerät nicht in Ordnung sein sollte, es in Deutschland darauf keine Garantie gibt.

Bist Du mit Sonic 2 so schnell fertig geworden oder hast Du etwa gemogelt?! Na, sag' die Wahrheit... Auf Sonic 3 musst Du jedenfalls noch eine ganze Weile warten, der Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Auch für das Erscheinen der Mega CD steht noch kein offizieller Termin fest, es ist allerdings anzunehmen, das sie in der ersten Hälfte dieses Jahres herauskommt.

RENTNER?

Ich sehe mich als eine Art Konsolen-Rentner im Vergleich mit anderen Konsolen-Benutzern. Ich bin im reifen Alter von 33 und glaube, daß ich in der Minderheit sein könnte. Gibt es noch andere Spieler, die in meiner Altersgruppe sind?

Ich habe angefangen, mich für Mega Drive zu interessieren, als ich einmal in einer Ausgabe von SegaPro geblättert habe. Ich muß zugeben, daß ich über einige der Texte gekichert habe und die leicht verständlichen Erklärungen zu den Spielen haben mir imponiert. Wie lange dauert es, eine Ausgabe von SegaPro fertigzustellen?

Als ich meinen Mega Drive komplett mit Kontrollpad und Sonic kaufte, war ich ein Neuling, aber schon nach 2 Wochen bin ich zur Marble Zone Act 3 vorgrdrungen. Wie lange braucht ein normaler Spieler, um ein komplettes Spiel zu beenden. Ich hätte auch gerne gewusst, ob alle Spieler, die einen konventionellen Pad benutzen, unter Blasen am Daumen leiden oder ist das meinem Alter zuzuschreiben (ha ha)?

Paul Ranting, St. Peter Ording

Es dauert genau einen Monat, jeden Monat eine komplette Ausgabe von SegaPro zu schreiben und zusammenzustellen, aber wenn es eine wöchentliche Zeitschrift wäre, würde die Zusammenstellung nur eine Woche dauern, es kommt alles aufs Personal an. Wir arbeiten manchmal bis spät abends (eigentlich meistens), dann testen wir auch die meisten Spiele. Tagsüber sind wir meistens zu beschäftigt dazu, weil wir Artikel und Reviews schreiben, Telefonanfragen beantworten und generell hart arbeiten, was alles zur Qualität der Zeitschrift beiträgt.

Zur Frage , wie lange man braucht, um ein Spiel zubeenden, kommt es ganz darauf an, wieviel Zeit man damit verbringt. Je mehr Zeit man verbringt, desto besser wird man. Ein durchschnittlicher Spieler würde Sonic in zwei Wochen beenden, aber einige Spiel-Süchtige behaupten, sie bräuchten dazu nur einige Stunden und wir glauben ihnen.

Es sieht so aus, als ob zuviel Druck auf den Pad ausgeübt wird, wenn Blasen am Daumen entstehen; die Joypads sind ziemlich sensitiv und müssen nicht sehr fest gepresst werden.

Wir hätten aber noch gerne gewusst, wer beim Italia 90 gewonnen hat...

NUR BEIM MD - 16BITS

Ich habe die Nase voll davon daß meine Freunde, die Nintendo besitzen, sagen, daß SNES besser sind als Mega Drive. Könnten Sie bitte einige Statistiken veröffentlichen, daß Mega Drive bei weitem die führende 16Bit Konsole ist.

Stefan Kuhlemann, Gelsenkirchen

Wir können sogar noch etwas Besseres bieten. Das SNES ist keine richtige 16 Bit-Konsole, sondern hat einen Spezial-Grafik Chip, der es schneller macht. Das Mega Drive hat diesen Spezial-Chip nicht, aber die Mega CD wird ihn haben.

Wenn CD Games veröffentlicht werden, wird der Mega Drive die Spezialgrafiken und Soundmöglichkeiten des SNES mit CD haben und es wird auch sehr viel schneller sein. Na, wie findest Du das?

BASKETBALL

Ich habe eine Menge Ideen für Mega Drive Spiele, aber in den Geschäften gibt es keine leeren Kassetten und ich weiß nicht, wie ich an sie 'rankommen könnte. Hilfe!

Lukas Tobias, 11 Jahre, Hildesheim

Du willst also Deine eigenen Spiele programmieren, was? Dazu brauchst Du viel Entwicklungsausrüstung (einen IBM PC und Entwicklungs hardware/Software) und jede Menge Fachwissen, das Du nicht in der Schule lernst. Programmieren ist außerdem sehr langweilig.

Deine Ideen sind wichtiger, als einfaches Code-schreiben. Spieldesigner könnte zu einer lohnenden Karriere werden. Übe Dich darin, Deine Spielideen aufzuzeichnen wie Zeichentrick. Jedes Bild sollte mit einem erklärenden Text kommen und am Ende sollte das gesamte Spiel aufgezeichnet sein. Schicke sie nicht an Programmierer, sonst wirst Du übers Ohr gehauen. Du mußt warten, bis Du älter bist, bis Dich Software-Entwickler ernst nehmen. In wenigen Jahren werden es Leute mit künstlerischem und kreativem Talent zu einer Karriere machen können. Also übe weiter!

Zum Programmieren brauchst Du natürlich immer einen Computer.

proreviews INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resume vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, welche Du austesten und ansehen solltest.

PROTIPS
Eine kleine Hilfe, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROFILE
In diesem Profil werden Dir die Randinformationen mitgeteilt, wie z.B. was ein Spiel kostet, ab wann es erhältlich ist, wer der Hersteller ist, ob es ein Importmodul ist, wo es zu beziehen ist, etc..

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel was super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

MASTER GEAR
Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, etc.).

PROLESER!
Egal wie hart wir an uns arbeiten, auch wir sind nicht unfehlbar, darum bitten wir um Eure Unterstützung. Falls Du Deine Meinung zu den neuesten Spielen abgeben möchtest, schick uns einfach eine kleine Bewerbung. Jeden Monat werden wir eine kleine Anzahl heraussuchen und ein spezielles ProLeser! Review Packet zukommen lassen. Das bedeutet, Du kannst die allerneusten Spiele schon vorher spielen und teilst uns als Gegenleistung einfach Deine Meinung mit. Mit etwas Glück wird Deine Meinung mit Deinem Foto in einer der nächsten SegaPro Heften direkt neben unseren Review abgedruckt. Also, fallst Du Dich traust, schick uns Deine Unterlagen an die Adresse auf der vierten Seite des Magazines.

MEGA CD

Black Hole Assault 76

MEGA DRIVE

Sonic 2 34
Terminator 2.....58
Crue Ball 66
Where in the World is Carmen Sandiego? 70
James Bond 72
King Salmon 74

MASTER SYSTEM

Sonic 2 46
Trivial Pursuit 62
George Fornan's Boxing 64
Pit-Fighter 68

GAME GEAR

Batman Returns.....57
Sonic 2 50
Taz-Mania 61

BATMAN RETURNS

SEGA ● DM 90,-

FORMAT **2Mbit**
SPIELER **1**
STUFEN **18**
SCHWIERIGKEITSGRADE **1**
BESONDERHEITEN ..... **n/v**
KONTAKT:
SEGA 040/2270961

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 82%
▲ Brillante Animation von Sprites und Objekten.
▲ Jede Menge Feinde und Power-Ups im ganzen Spiel.

SOUND 79%
▲ Der Tune hat sogar Rhythmus, mehr als man sonst für GG gewohnt ist.
▼ Ändert sich nicht und wird nach einer Weile monoton.

SPIELBLAUF 70%
▲ Jede Menge Level mit verschiedenen Routen zur Auswahl.
▼ Ein bißchen zuviel "Zielen und abschießen" für meine Geschmack.

ANFORDERUNG 55%
▼ Die Bösewichte sind nicht ganz so variationsreich.
▼ Selbst zahlreiche Level machen dieses Manko nicht wieder wett.

PROSCORE
65%
Anfänger reizt diese Spiel vielleicht, aber ernsthafte Gamepros können nur müde lächeln!

In jedem neuen Level könnt Ihr zwischen zwei Routen wählen, aber leider sind alle Wege ziemlich kurz, also spielt Eure Wahl im Grunde genommen keine Rolle.

Tuned Euch auf Batman Returns für Game-Gear-Konsolen ein und macht Euch auf die kürzeste Story Eures Lebens gefaßt. Auf zahlreichen Bildschirmseiten wird von einem armen Mädchen erzählt, das Batman um Hilfe bittet. Für meinen Geschmack einige zuviel, aber wenigstens kann man den Text lesen. Bis hierher ist die Story noch recht ernst, aber wenn das Mädchen ohne Fallschirm vom Gebäude segelt, ist der Spaß verdorben, denn sie sieht eher wie ein Pfannkuchen aus und schlägt mit einem enttäuschenden Plumps auf dem Gehsteig auf.

Nach Optionen braucht Ihr in diesem Spiel nicht lange zu suchen, es gibt keine. Dafür muß man sich in jedem neuen Level für eine von zwei Routen entscheiden - jetzt wird's spannend, oder was. Übrigens spielt es keine Rolle, welchen Weg Ihr einschlagt, der Schwierigkeitsgrad bleibt gleich, lediglich die Sprites und Karten unterscheiden sich voneinander.

PROTIP **Wenn Ihr den Levelguardian aus dem Weg räumt, beobachtet ihn ganz genau. Alle Guardians kennen nur drei Bewegungssequenzen und wenn Ihr die erst mal ausbaldowert habt, braucht Ihr nur noch ganz nah herangehen und dann den Wächter in seine Einzelteile zerlegen!**

Wenn Ihr Euch an den Wänden hocharbeitet und von dort auf eine Plattform aufspringen wollt, betätigt einfach UP und springt los. Drückt gleichzeitig den Fire-Button und schon sind die auf der Plattform wartenden Baddies ausgeschaltet.

Im Spiel gibt es zwar jede Menge böse Buben, die Euch alle ans Leder wollen, sie lassen sich aber problemlos ausschalten. Diese Tatsache appelliert nicht gerade an Euren Kampfeswillen. Alle Level sind recht kurz geraten und im Grunde genommen müßt Ihr nur den Weg zum Levelausgang kennen. Kennt Ihr Euch ein bißchen aus, braucht Ihr bloß auf den Levelguardian zumarschieren. Die Guardians kennen nur drei Bewegungssequenzen und stellen nach einiger Zeit keine Gefahr mehr dar!

Trotz vieler variationsreicher Hintergründe will kein rechter Spieleifer aufkommen. Das Gameplay ist doch sehr limitiert. Jeder Level läuft in drei Stufen ab und auf jeder Stufe wartet ein Guardian, der seine Waffen auf Euch abfeuert. Wie gesagt, no Problema, Senor, einfach loslaufen, Waffen abfeuern und wieder zurück laufen!

Die Action im Spiel ruft Erinnerungen an ESWAT in mir wach. Wären da nicht die unterschiedlichen Sprites, könnte man meinen, beide Spiele seien identisch.

Insgesamt gibt es sechs Level und das langweilige Gameplay ist keine Herausforderung für jeden halbwegs geübten Gamepro. Grafiken und Sound genügen allerdings höchsten Ansprüchen, und das macht die ganze Sache noch schlimmer - denn was hätte das für ein Spiel werden können. Die vergangenen Monate haben eine ganze Reihe von Superspielen für die GG-Konsole herausgebracht, aber Batman fällt leider abgrundtief an dieser Kategorie vorbei.

Gotham City hat den Penguin und Catwoman überlebt, aber nicht ohne die Hilfe unseres maskierten Helden Batman! Er hat die Bevölkerung eigenhändig vor einem schlimmen Schicksal bewahrt und die Gerechtigkeit hat wieder einmal gesiegt. Soweit zu Batman.

Batman will gerade seine wohlverdiente Ruhepause einlegen, als er bemerkt, daß es doch noch einige Probleme in Gotham City gibt. Ein Mädchen ist auf einem Wolkenkratzer gefangen und kommt ohne fremde Hilfe nicht mehr herunter. Da regt sich in Batman natürlich sofort der Beschützerinstinkt, also steigt er noch mal in sein Kostüm, um die Kleine zu retten. Leider kommt er trotz Batmobil nicht mehr rechtzeitig an und das Mädchen fällt wie ein Stein in die Tiefe. Batman wird die Schuld an ihrem Tod zugeschoben, also macht er sich, nur mit Gottvertrauen, Gerechtigkeitssinn und seiner Spezialausrüstung auf die Socken, um seine Unschuld zu beweisen und den wahren Übeltäter einzufangen!

Volltreffer! Ein genau plazierter Schuß vom Raketenwerfer zwischen die Augen von T-1000 und schon fliegen seine Moleküle in alle Richtungen durch die Gegend! Mal sehen, ob er auch diesmal wieder seine schiefgebogene Visage mit einem Pflästerchen und ein paar

Das Arcade-Spiel Terminator 2 kostete den Produzenten die nicht unbeträchtliche Summe von drei Millionen Dollar und enthält einige Filmszenen, die aus der ursprünglichen Leinwandversion herauseditiert wurden. James Cameron (der Drehbuchautor und Regisseur von Terminator und Terminator 2) hat nicht nur die Bilder bereitwillig (Ha, Money talks, Bullshit walks - Tschuldigung, James) zur Verfügung gestellt, sondern auch bei der Spielprogrammierung tatkräftig mit Hand angelegt.

Wahrscheinlich waren es die überwiegend digitalisierten Bilder und Filmszenen, die der Arcade-Version zu ihrem durchschlagenden Erfolg verhalfen. Spiele ala Op Wolf erfreuen sich bekanntermaßen in der Gameszene größter Beliebtheit. Mit der Vorstellung der neuen Menacer-Light-Gun (siehe Review im Heft) konnte sich Arena die Mega-Drive-Lizenz unter den Nagel reißen und hier ist sie nun – nach harter Umsetzungsarbeit – die vollständige Konsolenversion.

Am Unternehmen Terminator 2 können ein oder zwei Spieler teilnehmen, wahlweise mit Joypad oder Menacer bewaffnet. In einer düsteren Zukunftsvision geht es darum, die Menschheit vor dem drohenden Aussterben zu bewahren und die bösartigen Maschinen ein für alle Mal in die Schranken zu weisen.

pro Yo!

Die Startsequenz setzt sich aus der Kopie eines Kinovorspanns zusammen, der Ende 1991 als Vorschau im Kino lief. Die Story folgt einem zweiten Terminator – dem Modell T-1000 – der in die Vergangenheit geschickt wird, um den jungen John Connor, Führer der Widerstandsbewegung, aufzuspüren und umzubringen. Dieser neue Terminator besteht aus einer polychromatischen Stahllegierung (Flüssigmetall für Laien wie mich) und kann seine Form einfach in alles verändern, was er physikalisch berührt. Der John Connor der Zukunft hat Wind von der Sache bekommen und bringt eines der älteren Terminatormodelle – den

Kleine Abkühlung gefällig? Übergieße den T-1000 mit Flüssigstickstoff und feuere dann eine Salve auf ihn ab. Irre, wie der Typ nach dieser Behandlung in tausend kleine Stücke zerspringt!

Hasta la vista, Baby! Ein feindlicher T-800 verstreut nach einem Volltreffer mit etwa 10 Raketen seine Eingeweide in alle Richtungen! Also ich möchte nicht in der Haut des Mechanikers stecken, der den vollamputierten Roboter wieder zusammensetzen muß!

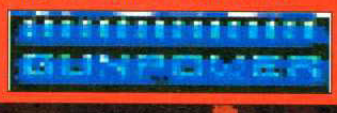
T-800 – in seinen Besitz. Er programmiert den Roboter (Natürlich Arnold, wen sonst?) um und sendet ihn mit dem Auftrag, sein jugendliches Selbst zu retten, ebenfalls in die Vergangenheit zurück.

Im Spiel nach Machart von Op Wolf (das liegt schon ein paar Jährchen zurück) kämpfst Du (und ein Freund, sofern vorhanden) gegen die Terminators der Zukunft und der Vergangenheit, um John Connors Leben und damit die gesamte Menschheit vor der Vernichtung zu bewahren.

Nach dem spannenden Vorspann erscheint dann der Option-Screen. Das Spiel erkennt automatisch die Anzahl der angeschlossenen Joypads und ob eine Menacer-Light-Gun angeschlossen ist oder nicht. Im Zwei-Spielermodus können beide Player simultan spielen, wahlweise mit einer Mischung aus zwei Joypads oder einem Joypad und einer Menacer. Aber auch im Einzelmodus läßt sich das Spiel echt gut an.

Wenn das Spiel beginnt, bahnst Du (T-800) Dir einen Weg zum Hauptquartier von Skynet, damit Du

PROTIP Dauerfeuer ist out, kurze Feuerstöße sind angesagt, weil sonst die gesamte Rapid-Fire-Energie nach wenigen Sekunden verbraucht ist.



Oi joi joi. Der T-1000 ist in der Zukunft gelandet und Du mußt es ihm gleichtun, um John Connor zu retten.

Okay, ich weiß, ich bin kein Scharfschütze, aber wenn's drauf ankommt, bin ich voll da. Wie schmeckt Dir das, Du alte Blechbüchse?

Mission beendet, Zeit für eine kleine Verschnaufpause zum Punktezählen. Jetzt guckt Euch bloß den Arnold an. Ist das 'ne todernste Miene, oder was?Mission over, time to take a breather and tot up the points. Arnie doesn't half look serious, doesn't he?!

Der T-1000 ist sauer, weil Du ihm wieder mal entkommen bist, diesmal in einem Bereitschaftswagen der Polizei. Er schnappt sich einen mit Flüssigstickstoff gefüllten Tankwagen und versucht, Dich damit von der Straße zu drängen. Zu schade, daß der Screenshot nicht den alten Knacker im Lieferwagen zeigt, den ich bestimmt schon hundert Mal auf die Hörner genommen habe!

Terminator, T2, Endoskeleton and duplication of Endoskeletons are trademarks of Candico Pictures International.

Fliegende "Hunter" Killermaschinen gefährden Deine Gesundheit. Die richtige Medizin ist eine Dosis Raketensprengstoff in den Maschinenraum. Eine im wahrsten Sinne des Wortes lebensrettende Therapie!

an die Zeitmaschine herankommst. Nur mit diesem feinen Gerät kannst Du Dich in die Vergangenheit katapultieren und den Bodyguard für den kleinen John Connor spielen. Auf dem Weg dorthin begegnen Dir jede Menge Endoskeletons mit gefletschten Zähnen und Gewehr im Anschlag. Es liegt völlig bei Dir, ob Du die Jungs mit Deinem Plasmagewehr in Atome zerlegst oder die Körperteile mit dem Raketenwerfer in der Nachbarschaft verstreust. Gezielt wird über ein kleines Fadenkreuz auf dem Bildschirm, das mit dem Joypad oder der Menacer bewegt wird. Diese Zielart ist anfangs ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber nach ein paar Probespielchen ist Dir diese Art der Zielanpeilung bereits zur zweiten Natur geworden. Warum auch nicht, denn schließlich hängt ja Dein Leben davon ab!

Wenn Du zufälligerweise die Menacer angeschlossen hast, brauchst Du Dich allerdings um solche Kleinigkeiten nicht zu kümmern, sondern kannst unbesorgt auf alles schießen, was sich bewegt. Die Wartezeit, bis das Fadenkreuz mit Deinen Steuerbewegungen harmoniert, entfällt bei der Menacer völlig. Die Power-Ups sind über den gesamten Spielverlauf verfügbar und geben entweder eine dringend benötigte Rapid-Fire-Aufladung, einen Schutzschild oder sogar einige Extraraketen.

Alle Hintergründe und die Terminatorsprites sind mit großer Liebe zum Detail aus dem Münzspiel umgesetzt worden. Selbst die Arnold-Samples wurden unverändert übernommen, aber diese kommen im Spiel nur selten zum Zug. Sound und Soundeffekte sind echt geil! Ich habe ja schon ab und an lautstark die mangelnde Soundqualität einiger Sega-Games lamentiert, aber hier hat endlich auch mal jemand zugehört. Es gibt jede Menge realistische Explosionen, Digisamples und Schußgeräusche.

In späteren Levels kämpft Du mit den Verteidigungsanlagen von Skynet, damit Du in die Zeitmaschinenabteilung eindringen kannst. Hier beschützt Du dann Sarah und John Connor mit einem Hubschrauber gegen den andringenden T-1000. Allerdings mußt Du es erst mal schaffen, in einem Bereitschaftswagen der Polizei aus Cyberdyne zu entkommen. Schließlich kommt es zur letzten Konfrontation mit dem T-1000 im Stahlwerk.

Die Levelguadians spielen eine wichtige Rolle und kommen in allen möglichen Größen und Formen. Der erste Guardian ist beispielsweise eine "Hunter" Killermaschine, die buchstäblich bis an die Zähne bewaffnet ist! Raketen, Plasmastöße und Laserstrahlen schießen nur so in den nächtlichen Himmel, wenn sie Dir an Dein stählernes Korset will!

Deine Lebensenergie wird in Form einer Energybar am unteren Bildschirmrand angezeigt. Daneben gibt es Anzeigen für Score, verbleibende Continues, Credits und die Rapid-Fire-Charge. Die Continues können später im Options-Screen auf ein Maximum von fünf eingestellt werden, sind aber in Null Komma nichts verbraucht, ganz besonders im Zwei-Spielermodus.

Das gesamte Spiel hält sich eng an den Film und entspricht in allen Details der Arcade-Version. Mit der Menacer entdeckt man eine neue Spieldimension, Beweis genug, daß Sega das neue Add-On mit qualitativ hochwertigen Spielen unterstützt. Das kann man von einer gewissen Firma, beginnend mit "N", bestimmt nicht behaupten. Wenn Du diesen Artikel liest, liegt die Menacer sicherlich schon in den einschlägigen Geschäften aus, also mach Dich auf die Socken und absolviere mal ein Probespielchen, denn mit der Menacer gewinnt das Spiel an allen Fronten.

JA WAT' IS' DAT' DENN?

Diese Anzeige ist für – rate mal – jawoll, Spieler eins. Mann, da wär' ich nie drauf gekommen!

Continue-Anzeige. Wie viele lebenswichtige Continues sind noch vorhanden. Die Anzahl kann im Options-Screen eingestellt werden.

Also, ich gebe Dir Bedenkzeit. Wofür ist diese Anzeige? Na? Natürlich, die Score-Anzeige für Spieler zwei.

TERMINATOR ONE: CONTS TERMINATOR TWO:
00000850 05

Raketenzähler. Sparsamkeit ist oberstes Gebot, denn im Jahr 2029 sind Raketen Mangelware.

Die Score-Anzeige. Wichtig, diese Zahl! Damit kannst Du nämlich später bei Deinen Freunden angeben.

Das Raketen-Icon. Tut nicht viel, sondern zeigt nur, wo der Raketenzähler zu finden ist.

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

ARENA ● PREIS n/v

FORMAT 4Mbit
SPIELER 2
STUFEN 9
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .teamplay
KONTAKT
SEGA ✆ 040/227 09 61

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 92%
▲ Erstklassige Hintergründe mit Sprites, die nicht von dieser Welt sind.
▲ Jede Menge Screenaction, und trotzdem tut sich noch was.

SOUND 89%
▲ Abgefahrene Soundeffekte und digitalisierte Samples.
▲ Die Tunes verleihen Fluidum und regen das Spiel an.

SPIELABLAUF 90%
▼ Die meisten Level sind identisch.
▲ Dafür reißt der Zwei-Spielermodus die Kohlen aus dem Feuer.

ANFORDERUNG 93%
▲ Acht Level randvoll gepackt mit Action, bis der Zeigefinger qualmt.
▲ Und dann ist da noch die letzte Konfrontation mit dem T-1000.

PROSCORE 94%

Ein brillantes Spiel – Super auch als Stand-Alone ohne Menacer – aber mit Zubehör geht's echt ans Eingemachte!

TAZ MANIA

Hilfe, in Sega-City ist das totale Taz-Fieber ausgebrochen. Wer heutzutage in einen halbwegs vernünftigen Gameshop geht, sieht den kleinen Teufel überall in Überlebensgröße an die Wand gepflastert. Leider gab es bisher ein kleines Problem, denn obwohl Taz bereits vor Monaten im Mega-Drive-Format erschien, hatten Game-Gear-Besitzer bisher das Nachsehen. Aber das ist ja alles Schnee von gestern, denn Taz ist hier und es sieht ganz so aus, als ob das Spiel zum neuen Superhit für die Game-Gear-Konsole wird! Natürlich ist Taz immer noch auf der Suche nach dem verlorenen Seevogel-Ei, und nichts kann ihn von dieser Suche abbringen, weder Krabben, Bomben oder andere Widerwärtigkeiten des Lebens. Ja, Taz nimmt die Suche so ernst, daß er alles, was ihm dabei in die Quere kommt, mit Haut und Haaren verspeist. Leider können sich die unglücklichen Opfer im Verdauungstrakt überhaupt nicht mit dieser eher lästigen Angewohnheit anfreunden und genau deswegen braucht Taz Eure tatkräftige Hilfe. Also dann mal los, denn wer kann unserem treuherzigen Charmeur schon auf Dauer widerstehen?

Eigentlich gibt es zu Taz Mania kaum noch etwas Neues zu erzählen, es sei denn, Ihr habt die letzten paar Monate auf dem Mars verbracht. Allerdings galten diese News lediglich für den Mega-Drive und ich brauche wohl nicht zu erwähnen, daß die Game-Gear-Konsole in eine andere Gattung fällt. Taz ist zwar das gleiche Teufelchen geblieben, aber schon beim Einschalten dämmert es sicher manchem von Euch, daß hier noch eine knüppeldicke Überraschung in der Luft liegt!

Level eins bringt Euch ohne Umschweife in die Steinwüste. Ein riesiger Felsblock schwebt über Taz, wenn er seine Faxen auf dem Screen ausführt. Nach einiger Zeit merkt auch der Dümmste, daß sich dieser Felsbrocken nicht so ohne weiteres in Luft auflöst, sondern Taz beharrlich durch die Wüste folgt. Um der Gefahr auszuweichen, müssen schon einige blitzschnelle, taktisch ausgeklügelte Manöver her, denn schon eine kurze Berührung mit dem Stein befördert Taz ins Jenseits!

Wenn Ihr erst mal Level eins geschafft habt (das reinste Kinderspiel nach dem Canyon), schaltet das Spiel den Turbolader ein und es geht richtig rund. Selbst wenn das Spiel im MD-Format nur einen mittleren Schwierigkeitsgrad hatte, auf der GG-Konsole läßt es sich nicht so einfach an. Das liegt vor allen Dingen an einer explosionsartig angewachsenen Feindbevölkerung, die das Game so frustrierend schwierig gestaltet. Manchmal möchte man tatsächlich mit dem Kopf gegen die Wand rennen! Das soll keine Kritik sein, denn trotz oder gerade wegen des höheren Schwierigkeitsgrades läßt sich Taz ausgezeichnet spielen und auch in der GG-Version von Taz Mania finden sich zahlreiche bekannte Gesichter wieder. Erstaunt hat mich vor allem die Detailtreue, bei der Umsetzung ging scheinbar kaum etwas verloren.

PROTIP Rotiert im ersten Level so wenig wie möglich und spart Euch damit Eure Energien auf. Eigentlich braucht Ihr nur zu rotieren, wenn die Kanonenkugel in unmittelbarer Nähe ist, damit Ihr einen Blitzstart habt. Die gesparte Energie hilft Euch später, über den Canyon zu springen.

Einstimmige Meinung der Redaktion - Wenn Euch Taz Mania nicht reizt, fühlt mal Euren Puls, vielleicht seid Ihr ja schon tot. Um ein ähnlich reizvolles Spiel im GG-Format an Land zu ziehen, müßt Ihr bestimmt lange suchen, und das will schon etwas heißen, wenn man an die jüngsten Hits wie beispielsweise Chuck Rock denkt. Taz Mania ist ein absolutes Muß!

Taz bereitet sich auf einen Super-Spin vor! Die Rotierbewegung ist eine absolute Pflichtübung, weil Taz sonst alles und jeden verspeist, der ihm in die Quere kommt!

TAZ-MANIA

SEGA ● DM 90,-

FORMAT 2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 7
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT
SEGA ✆ 040/2270961

AKTION — **STRATEGIE**

GRAFIK 90%
▲ Brillante, abwechslungsreiche Sprites und Hintergründe.
▲ Die Taz-Animation ist großartig gelungen - völlig weich und ruckfrei.

SOUND 85%
▲ Für jeden Level einen anderen Tune.
▼ Der blecherne Sound malträtiert mitunter das Trommelfell.

SPIELABLAUF 90%
▲ Superschnelle Action in allen sieben Levels.
▼ Zu viele Feinde machen Euch das Leben schwer.

ANFORDERUNG 90%
▲ Einige Level lassen sich leichter spielen.
▼ Der erste Level ist eine echt harte Nuß für Anfänger.

PROSCORE 92%

Mit diesem Spiel liegt Ihr immer richtig! Ein Muß für jede Sammlung, egal, welche Spielart Ihr sonst bevorzugt.

Trivial Pursuit

MASTER SYSTEM

Wer kennt es nicht, dieses berühmt berüchtigte Spiel, übersetzt in 15 Sprachen, über 15 Millionen Mal weltweit verkauft und als eines der am meisten gespielten Games auf dem Globus bekannt? Gebt schon auf, Ihr erratet es doch nicht! Natürlich, ich spreche von Trivial Pursuit!

Das Konzept ist einfach, aber unglaublich schwierig zu meistern. Die geballte Ansammlung aller unnützen Dinge dieser Erde hat die Herzen und Köpfe vieler Brettspiel-Fans in aller Welt im Sturm erobert. Das Brett hat die Form eines Rades mit Speichen und es gibt Tausende von Fragen, die beantwortet werden müssen, wenn man die sechs Innenfelder für sich erobern möchte. Dieses Spiel ist dafür verantwortlich, daß sich zahllose Menschen, anstatt zu schlafen, den Kopf zerbrechen, wer zum Teufel denn die meisten Tore in der Fußballweltmeisterschaft von 1966 geschossen hat.

Jetzt hat Domark den Stier bei den Hörnern gepackt und das Spiel im Master-System-Format programmiert. Es kommt sogar mit einem Quizmaster namens Russell und es sieht ganz so aus, als ob sich das Trivial-Fieber in Deutschland demnächst explosionsartig ausbreiten wird.

Das Spiel beginnt mit einem großartig ornamentierten Titelbildschirm und fordert dann zur Auswahl einer Landessprache auf. Zur Wahl stehen Englisch, Französisch, Deutsch oder Spanisch. Natürlich könnte man mit dieser Option auch tüchtig Vokabeln pauken, aber wahrscheinlich hat man die Option nur deswegen integriert, um den Export in die jeweiligen Länder zu vereinfachen.

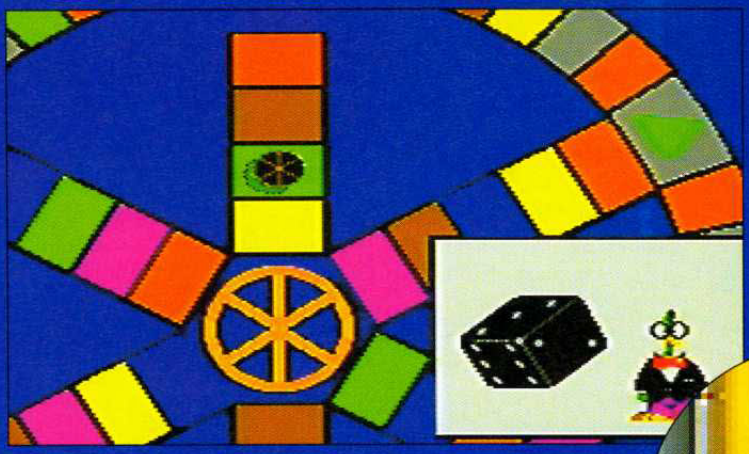
Danach fragt das Spiel an, wie viele Mitspieler teilnehmen. Bis zu sechs Spieler können sich das Vergnügen teilen, aber der Computer fällt aus offensichtlichen Gründen als Spielteilnehmer für die trivialen Dinge des Lebens aus.

Falls Ihr das Spiel nicht kennt (seid Ihr für einige Jahre vom Rand der Welt ins Nichts gefallen?), hier einige Hinweise: Ihr müßt Eure Spielfigur durch das Rad bzw. die Speichen bewegen und für jeden Spielzug eine Frage beantworten. Am Ende müßt Ihr Eure Spielfiguren in den Innenfeldern plazieren. Für jedes Kategorie gibt es ein Innenfeld. Von dort müßt Ihr in den Innenkreis eindringen und die letzte Frage beantworten. Wer hat eben was von einfachem Spiel gesagt!

Wenn Ihr die Namen der beteiligten Spieler eingegeben und die gewünschte Spielfarbe gewählt habt, erscheint wie auf Stichwort das Spielbrett. Der Screen zeigt nur einen Teilausschnitt, weil das Spielfeld circa doppelt so groß ist wie die verfügbare Bildschirmfläche. Allerdings scrollt das Spiel völlig ruckfrei und alle Spielerpositionen können blitzschnell angezeigt werden. Jetzt noch die Würfel geschmissen und schon macht sich der erste Spieler auf den langen, beschwerlichen Weg. Je nachdem, welche Strecke Ihr wählt, habt Ihr bis zu drei Innenfelder, auf denen Ihr landen könnt, wenn Euch die jeweilige Kategorie zusagt. Die Kategorien sind in Geschichte, Naturwissenschaft, Geographie,

Ganz alleine im Innenkreis, wo schon jede Menge Fragen warten. Würfele und wähle dann die gewünschte Kategorie.

PROTIP Nimm auf jeden Fall die Extrawurf-Felder mit, denn damit hast Du die vitale Extra-Chance, die alles gewinnende Nummer zu würfeln und in den Innenkreis einzudringen.



Ich habe gerade eine Frage aus dem Bereich Naturwissenschaften erfolgreich beantwortet und darf jetzt zum ersten Mal in das Innenfeld. Wenn ich jetzt eine Vier würfele, ist alles gebont, aber wann hört schon ein Würfel auf das, was man ihm sagt?

Hmm, wenn mich nicht alles täuscht, Gras oder Bartwuchs. Wer kennt sich schon so genau aus? Natürlich hat das Spiel noch jede Menge andere, derartig obskure Fragen auf Lager.

schlichtem Text.

Die Fragen werden vom Quizmaster Russell gestellt, einer bebrillten Ente im Tuxedo! Der Charakter ist liebevoll animiert und offeriert sein Beileid, wenn Ihr eine Frage nicht richtig beantwortet habt, oder aber er führt einen Freudentanz auf, wenn Ihr richtig geraten habt. Soundeffekte und Musik passen zum Spiel und sind völlig ausreichend.

Allgemeinwissen ist der Schlüssel zu Trivial Pursuit, nicht zu vergessen eine gewisse Vorliebe für völlig nutzlose Informationen. Trotzdem bin ich mir sicher, daß dieses Spiel zahlreiche Anhänger in deutschen Familien finden wird, ganz besonders dann, wenn die originale Brettspielversion noch nicht zum Familienbesitz gehört.

Literatur, Unterhaltung und Sport & Freizeit unterteilt. Einige der Fragen im Unterhaltungsbereich spielen einen mehr oder weniger bekannten Song ab, den Ihr dann erraten müßt, also den Lautstärkeregler am Fernseher auf volle Pulle stellen. Die meisten Fragen bereiten einem wirklich Kopfzerbrechen, aber wenn man im Team spielt, kann man sich wenigstens untereinander beraten.

Vorteilhaft fällt auf, daß man die Antwort nicht, wie von anderen, gleichartigen Spielen bekannt, mühselig eingeben muß. Der Computer appelliert an Euren Anstand. Er zeigt die richtige Antwort an und fragt dann, ob Ihr das Rätsel gelöst habt. Leider hat diese Methode auch Nachteile, spielt man nämlich allein, wird die Versuchung groß und die ganze Sache schnell langweilig.

Andere Fragen zeigen eine Illustration des gefragten Problems, aber der überwiegende Teil aller Fragen basiert auf

Nach einer echt harten Nuß (ich glaube, es hatte etwas mit Binärzahlen im Verhältnis zur Unendlichkeit zu tun) habe ich den Computer betrogen und das Spiel gewonnen. Was heißt denn hier unfair... Man kann sich nicht mit dem Computer verbünden, man kann ihn nicht schlagen, was bleibt einem anderes übrig...?

Wen interessiert's! Gib mir mal ein paar Fragen zum Thema Koffeinabhängigkeit und unbezahlte, ungedankte Überstunden im journalistischen Umfeld, die kann ich mit hundertprozentiger Sicherheit beantworten!

TRIVIAL PURSUIT

DOMARK ● DM 100,-

FORMAT 4Mbit
SPIELER 6
STUFEN.....n/a
SCHWIERIGKEITSGRADE....n/a
BESONDERHEITEN.....versus
KONTAKT
Sega ✆ 040/227 09 61

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 84%
▲ Riesiges, farbenprächtiges Spielbrett mit ästhetischen Spielfiguren.
▲ Spitzenmäßige Animation für Russell, die Quiz-Ente.

SOUND 76%
▲ Musik und Soundeffekte passen zum Spiel.
▼ Andererseits liegt hier nicht das eigentliche Interesse.

SPIELABLAUF 79%
▲ Superspaß für Teams oder mehrere Einzelspieler.
▼ Im Einzelspielermodus etwas zu langwierig.

ANFORDERUNG 82%
▲ Tausende von Fragen warten auf eine Antwort.
▼ Könnte eine harte Nuß für jüngere Spieler sein.

PROSCORE
81%

Eine echte Herausforderung an die grauen Zellen der ganzen Familie. Schade, daß der Modus für Einzelspieler nicht so gut ausgefallen ist.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

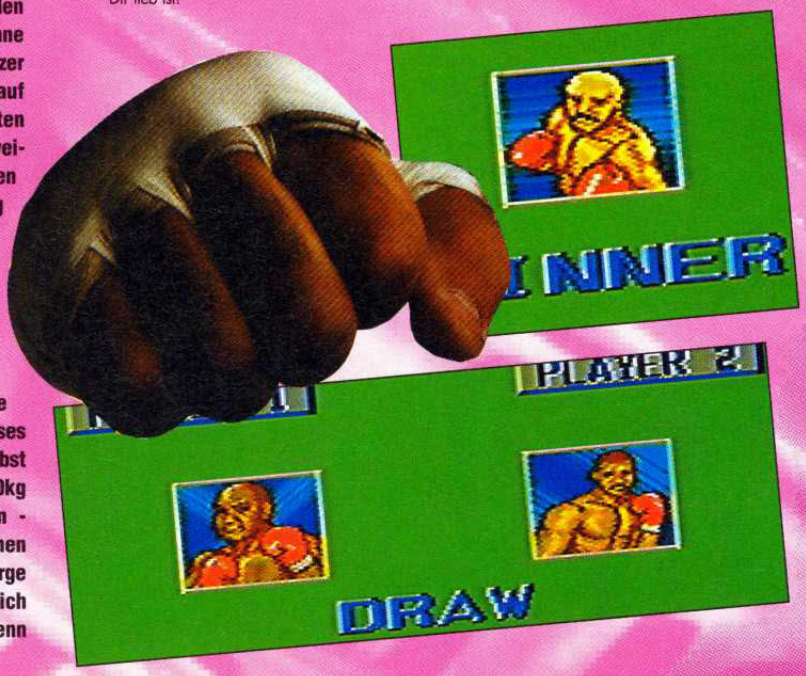
MASTER SYSTEM

Falls Du auch zu den wirren Typen gehörst, die bis um 3.00 Uhr morgens aufbleiben, um sich einen (guten?) Boxkampf anzusehen, dann bist Du offensichtlich schon auf den Geschmack gekommen und hast Blut geleckt. Mega-Drive-Besitzer können sich schon seit längerer Zeit völlig unblutig vergnügen - mit Evander Holyfield's Boxing, aber wo bleibt der stolze Besitzer eines Master-Systems?

Hör schon auf zu jammern, denn seit neuestem gibt's ja George Foreman's KO Boxing und dieses Spiel ist nicht von schlechten Eltern! Boxe ein paar Runden gegen die Besten der Welt, ohne auch nur den kleinsten Kratzer davonzutragen! Wenn Du nicht auf einen richtigen Gegner verzichten willst, kannst Du auch im Zwei-Spielermodus einen ungeliebten "Freund" als Punching-Bag antreten lassen - ist sowieso viel sicherer als eine richtige körperliche Auseinandersetzung (da weiß man ja leider nie im Voraus, wer gewinnt!).

Wankelmut und körperliche Schwäche darfst Du für dieses Spiel beruhigt ablegen, denn selbst wenn Du nur so um die 40kg wiegst, ist nicht alles verloren - schlüpfe einfach für einen Nachmittag in die Rolle von George Foreman und zeige allen, die Dich anmachen, wie stark Du bist, wenn man Dich nur läßt.

Diese zwei Boxer sind im Vergleich zu George richtige Würstchen, haben aber trotzdem einen ganz beachtlichen Schlag. Wenn Du Deine Deckung hängen läßt, schnupperst Du schneller Ringstaub als Dir lieb ist!



George Foreman begrüßt Dich mit einem scheuen (oder ist es vielleicht hinterhältig?) Lächeln - er weiß schließlich, auf was Du Dich da eingelassen hast, von Deinem klitzekleinen Trainingsrückstand (circa 20 Jährchen) einmal ganz zu schweigen. George ist ein fleischgewordener Alptraum für jeden Gegner, und wenn er Deine Knie nicht weich macht, brauchst Du vor nichts und niemandem Angst zu haben!

Gleich zu Anfang kannst Du wählen, ob Du lieber gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten möchtest. Im Zwei-Spielermodus verkörpern beide Spieler einen Boxer (beide können sogar den gleichen Boxer vertreten).

PROTIP **Versuche Deinen Gegner an die Seile zu drängen und ihm mit Körpertreffern die Luft zu nehmen! Wenn Du es geschickt anfängst, bleibt die Gegenwehr völlig aus.**

Leider werden die Kämpfe nicht als Turnier ausgetragen, sondern sind reine Einzelkämpfe. Eine weitere Option verlangsamt das Gameplay, damit Du Dich wenigstens halbwegs mit dem Spiel vertraut machen kannst, denn eine Trainingsoption gibt es nicht. Spannender und härter geht es allerdings im schnellen Gameplay-Modus zu.

Die Begrüßungsmusik hat einen einschmeichelnden Klang, ist aber stümperhaft geschnitten. Dann ertönt der Gong und schon bist Du mittendrin im Schlamassel. Wenn Du nicht sofort mit ein paar gestochenen Geraden zur Sache gehst, kannst Du Deine Hoffnungen auf den Titel sofort ad Akta legen. Gibt Dein Gegner den ersten Schlag ab,

So sieht es aus, wenn man sich mit dem Favoriten anlegt! Ein paar gut gezielte Heumacher und schon küßt er den Ringboden, und das schon in der ersten Runde!

hast Du schon so gut wie verloren. Die Boxersprites bewegen sich recht langsam und man sieht die Schläge schon auf Kilometer herankommen. Wenn Dein Schlag ankommt, hat Dein Gegner schon die Deckung oben und schlägt mit einem kurzen trockenen Leberhaken zurück (Autsch!).

Ein weiterer Kritikpunkt, den ich hier unbedingt bemängeln muß, betrifft das Spiel gegen den Computer. Scheinbar hat man einige unfaire Vorteile mit einprogrammiert. Der Computerspieler bewegt sich leichtfüßig durch den Ring, kann sich abducken und hin- und herpendeln. Deine Wenigkeit hingegen muß sich nur vorwärts und rückwärts durch den Ring schlagen.

George hat ein paar gute Tricks auf Lager und zeigt Dir, was passiert, wenn Du mit ihm in den Ring steigst! Puh, bin ich froh, daß es nur ein Spiel ist.

Leider gibt es auch nur zwei Schlagarten für Dich, den rechten und den linken Haken. Beide sind gleich stark, aber ein einzelner Schlag, egal wie gut gezielt, hat nicht sofort die gewünschte Wirkung. Um den Gegner aus dem Fight zu nehmen, benötigst Du ungefähr 200 Treffer, eine unrealistische Vorstellung. Selbst wenn Du Deine Geheimwaffe losläßt, den Power-Punch, findet Dein Gegner meist noch die Energie, um sich wieder hochzurappeln.

Die Kämpfe gehen über maximal 10 Runden, also trainiere fleißig die Ausdauer Deiner Finger, damit Du nicht in den letzten Runden untergehst. Apropos Schmerz, der wird nach einigen Kämpfen so unerträglich, daß Du eine Zwangspause einlegen mußt.

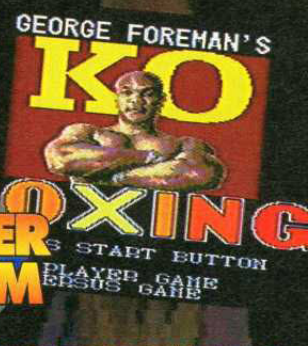
Der Schwierigkeitsgrad hängt vom gewählten Modus ab. Im langsamen Modus sind die Kämpfe durchweg leichter zu bestehen, während der schnellere Modus Dein spielerisches Können bis zum geht nicht mehr ausreizt. Dafür ist das Gameplay mit seinen fünf Levels Herausforderung genug.

Die Grafikdetails sind für diese Art von Spiel genau richtig dosiert. Alle Boxer sind unterschiedlich gestaltet (Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Persönlichkeiten wären rein zufällig), es fehlt also nicht an Abwechslung. Auch der Bewegungsablauf ist ausgezeichnet animiert, wenn auch ein wenig langsam, und die Füße scheinen am Ringboden festzukleben!

Auf dem Master-System ist dieses Spiel der unbestrittene King unter den Boxsimulatoren, allerdings gibt's bis jetzt auch nur einen anderen Anwärter für den Thron, nämlich Heavy Weight Champ (prinzipiell identisch zu dieser Version). Wenn bloß die Auswahl nicht so riesig wäre...

GEAR BOX

Dieses Spielchen im GG-Format ist genau, was der Arzt verordnet hat. Ich für meinen Teil bevorzuge das kleinere Format, weil die Sprites genau die richtige Größe haben und jedes Detail vorhanden ist! Die GG-Version (siehe nächste Heftseite) ist ebenfalls schon zu haben, aber die Master-System-Version braucht sich auch nicht zu verstecken!



MASTER SYSTEM

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

ACCLAIM ● DM 90,-

FORMAT	2Mbit
SPIELER	2
STUFEN	5
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Sega ✆040/227 09 61

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 80%

▲ Die Boxer sind in der richtigen Größe dargestellt und genau detailliert.
▲ Das Angebot an Kämpfern ist reich an Variationen.

SOUND 76%

▲ Einschmeichelnder Soundtrack mit Bedacht gewählt.
▼ Die Effekte sind relativ variationslos.

SPIELABLAUF 68%

▲ Action en gross und schnelles Gameplay.
▼ Zu viele Wiederholungen werden auf Dauer mühsam.

ANFORDERUNG 72%

▲ In späteren Levels werden die Kämpfe knüppelhart.
▼ Mangelnde Abwechslung und zu wenig Level lassen das Spiel abflachen.

PROSCORE 69%

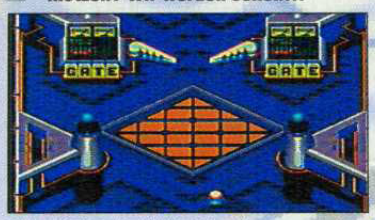
Wer in diesem Spiel nach innovativen Elementen sucht, wird sicher enttäuscht, aber wer Spiele dieser Gattung noch nicht kennt, sollte es ruhig mal ausprobieren.

CRUE BALL

Flipperautomaten sind seit jeher in jeder vernünftigen Spielhalle zu finden. Es gab sie schon, als Spiele wie Space Invaders und Asteroids noch in den Kinderschuhen steckten. Da standen Sie nun neben ihren Videoscreen-Nachbarn und lockten mit ihrem Geklimper den leichtsinnigen Spielhallenbesucher an. Der brauchte dann nichts weiter zu tun, als seine sauer verdienten Kohlen damit zu vergeuden, eine Stahlkugel über einen mit Bumpern, Toren und blinkenden Lichtern besetzten Kurs zu jagen.

Natürlich hat der Fortschritt auch vor den Spielhallen nicht Halt gemacht, aber Flipperautomaten erleben momentan ein großes Comeback. Nun kostet ein ausgewachsener Flipper immerhin zwischen drei- und fünfzehntausend Mark und so ist es nicht weiter verwunderlich, daß Flipperfans sehnsüchtig auf eine elektronische Version warteten. Sega, oder sollte ich lieber Tengen sagen, kam diesem Wunsch mit Dragon's Fury nach. Jetzt hat EA nachgezogen und mit Crue Ball eine eigene Version dieses Klassikers herausgebracht.

Crue Ball sollte ursprünglich Twisted Flipper heißen, aber dann gelang es EA, eine Lizenz für einige Hits der Band "Motley Crue" zu erwerben und der neue Name war geboren. Jetzt stellt sich natürlich die Frage: War das ganze nur ein cleverer Marketing-Trick oder ein ernstzunehmender Versuch, daß Spiel richtig aufzumotzen? Wir werden sehen...



Die Punktziele sind über die gesamte Spielfläche verteilt, aber einige an völlig unzugänglichen Stellen! Die gezeigte Fläche initiiert die Bonussequenz.

Hier ist der Flippertisch in Level 2, der sich aber nur unwesentlich von dem in Level 1 unterscheidet. Der Tisch besteht aus drei Spielflächen, jede komplett mit Flippern und Zielen. Der Ball rast mit irrwitziger Geschwindigkeit über die Spielfläche, gute Reflexe und starke Zeigefinger sind also gefragt!

Selbst ein talentierter Superprogrammierer stößt beim Versuch, ein "physikalisches" Spiel wie einen Flipper in ein Computerformat umzuwandeln, auf ungeahnte Schwierigkeiten. Ungleich schwieriger wird es sogar, wenn das Format auch noch in eine Computerkonsole passen soll. Dragon's Fury hat jedoch bewiesen, daß es möglich ist und daß ein derartiges Spiel sogar noch riesigen Spaß machen kann. Crue Ball sieht ungleich simpler aus, aber das muß ja nicht unbedingt ein Nachteil sein, oder?

Das Spiel beginnt mit dem, wie ich glaube, Motley Crue Maskottchen, aber da ich kein Fan dieser Gruppe bin, würde ich das Maskottchen nicht mal erkennen, wenn es herüber käme und mir ins Gesicht spuckte!

Endlich die Bonus-Stufe. Wenn Ihr die notwendige Sequenz durchgespielt habt, landet der Ball im Bonus-Screen.

Der Option-Screen kann leider nicht sehr viel anbieten, aber immerhin gibt es eine Spielerauswahl und einen Musiktest.

PROTIP Stellt die Auslösegeschwindigkeit für den Ball auf circa 400 ein und es ist Euch jedesmal ein Bonus in Millionenhöhe sicher!

Tisch eins sieht recht harmlos aus, hat es aber echt in sich! Die Bälle flitzen nur so ins Aus, egal wie Ihr spielt. Nur schnelles Reaktionsvermögen und strategische Denkweise können Euren Ball noch retten.

Außerdem gibt es noch eine nette kleine Einführung. Laßt das Spiel nach dem Einschalten laufen, ohne zu starten. Es erscheint eine friedliche kleine Straße, auf der ein aufgemotzter Custom-Van vorfährt. Ein Mann steigt aus und geht in eines der Häuser. Nachdem eine Menge Lichter ein- und wieder ausgeschaltet werden, ertönt aus dem Haus in Konzertlautstärke ein Hit von Motley Crue, der selbst Tote wieder aufwecken würde. Natürlich sind die Nachbarn auch nicht taub und so gehen dann überall in der Straße die Lichter an und Ihr könnt erleben, wie die Nachbarn um Ruhe betteln!

Das Spiel selbst gliedert sich in neun Level auf. Gestandene Flipperprofis, so habe ich mir sagen lassen, nennen diese Level übrigens auch Volumen. Jede Spielfläche ist circa drei Screens hoch und mit unzähligen Zielen, Bumpern, Bonusfallen und seltsamen Kreaturen angefüllt. Für jede durchgespielte Fläche muß eine vorgegebene Anzahl von Zielen abgeschossen werden, sonst wird's nichts mit dem nächsten Level. Die Ziele reichen vom Vernichten mehrerer Kreaturen bis hin zum Anschießen von Zielen in einer bestimmten Reihenfolge.

Die Bälle werden über einen Rollenmechanismus abgeschossen, der die Bälle schneller und schneller rotiert, bis Ihr das Freigabesignal gebt. Wenn die Einstellung stimmt, könnt Ihr sofort einen fetten Bonus ergattern. Es können bis zu vier Spieler teilnehmen und im Option-Screen gibt es sogar eine Musiktest-Option, die einige der Motley Crue Hits abspielt. Leider kann ich keine Angaben zur Originaltreue machen, aber die lebendigen Tunes bereichern mit Sicherheit die Atmosphäre.

Zusätzlich zu den bereits erwähnten Levels gibt es auch eine geheime Bonus-Stufe, wo es Extrapunkte und -bälle zu holen gibt. Die Bonus-Stufe hat die Form eines Fahrzeugs mit Flippern auf der Haube. Der Computer schießt die Bälle auf Euch ab und Ihr müßt Sie so gezielt zurückgeben, daß bestimmte Kreaturen und Monster vernichtet werden. Die Punkte richten sich nach den erzielten Treffern und für eine perfekte Trefferquote gibt's einen massiven Bonus. Sehr nützlich, wenn man einen wirklich außergewöhnlichen Punktestand erreichen möchte.

Die Grafiken sind ein bißchen einfach ausgefallen und erreichen keinesfalls den hohen Standard von Dragon's Fury, sind aber ausreichend für etwas, das mehr oder weniger ein Geschicklichkeitsspiel darstellt. Die Soundeffekte sind deutlich, aber wie schon so oft mit anderen Spielen könnten ein paar zusätzliche Effekte sicher nicht schaden.

Wenn Ihr an keinem Flipper vorbeigehen könnt, ohne eine Mark zu riskieren, und Euch nicht mit dem gothischen Phantasiethema von Dragon's Fury anfreunden könnt, kommt dieses Spiel wie gerufen. Innovative Neuheiten sucht man zwar vergeblich, aber eine willkommene Abwechslung vom täglichen Einerlei (Außerirdische atomisieren oder von Plattform zu Plattform springen) bietet es allemal.

CRÜE BALL

ELECTRONIC ARTS ● DM 120,-

FORMAT 4Mbit
SPIELER 4
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT
Sega ✆040/227 09 61

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 75%
▲ Riesige, super ausgeklügelte Spielflächen.
▼ Aber ein bißchen mehr Farbe hätte man ruhig spendieren dürfen.

SOUND 68%
▲ Fans von Motley Crue stehen bestimmt auf die Musik.
▼ Falls Ihr noch nie von der Gruppe gehört habt, sie ist Durchschnitt.

SPEILABLAUF 82%
▲ Frenetische Balleingaben mit cooler Action.
▲ Viele Wege führen zur besten Score.

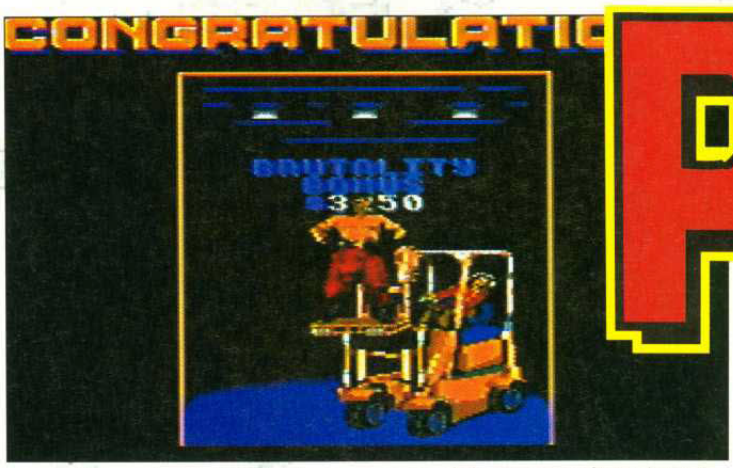
ANFORDERUNG 76%
▲ Zehn Spielflächen sind zu meistern.
▼ Ohne Continues wird es allerdings ziemlich haarig.

PROSCORE
78%

Nicht ganz so gut gelungen wie Dragon's Fury, aber auf jeden Fall einen zweiten Blick wert, auch wenn Ihr Euch ein zweites Flipperspiel zulegen möchtet.

Die Menge tobt begeistert. Kaum jemand hält es auf dem Platz, als Ihr Eurem Gegner mit einem gekonnten Rückwärtstritt das Nasenbein brecht. Der Adrenalinspiegel steigt, denn da hat er auch schon zum Messer gegriffen und stürmt mit einem Urschrei auf Euch zu! Flugs zur Seite gehüpft und zugehauen - dazu fällt ihm nichts mehr ein. Sekunden später liegt die Schlägertype bewußtlos am Boden, ein Häufchen Elend.

Die Menge schreit nach Blut: mehr, mehr! Das nächste Opfer steigt in den "Ring" auf dem dunklen, feuchten Parkplatz. Hier geht es um illegale Wetten, gutes Geld und endlosen Ruhm, aber unvorsichtige Pitfighter landen schnell in der ebenso kühl-feuchten Etage tiefer... Umsonst setzt man sein Leben jedoch nicht ein, also winken stolze Gewinne. Nichts ist unmöglich...



PIT-

Ich kam, sah und kickte! Nach jedem gewonnenen Kampf gibt es einen Bonus für Brutalität, KOs und allgemeinem bösen Betragen! Dann nimmt Euch ein Gabelstapler auf die Schippe, damit auch alle Fans Euch bewundern können.

Zarte Gemüter haben schon weitergeblättert, alle anderen werden sich auf die Möglichkeit zum Abreagieren stürzen. Endlich kann man seine geballte Wut auf das Leben und das Universum im besonderen austoben. Pitfighter, die Umsetzung des Automatenhauers, läßt Euch die Wahl aus drei fiesen Kämpfern. Zehn Fighte müßt Ihr bestehen, wobei es natürlich viel Geld zu gewinnen gibt, dann steht Ihr dem Champion gegenüber. Auf Leben und Tod heißt es jetzt: Aus diesem Kampf geht Ihr als Pitfighter Supreme oder Hacksteak hervor.

Das Spiel begrüßt uns mit dem altbekannten Logo und einer netten Melodie. Mit Knopf 2 gelangt man ins Menü, in dem man unter anderem den Schwierigkeitsgrad und die Zahl der Spieler (1 oder 2) festlegen kann.

Dann erscheint der Charakterscreen. Waren die Digibilder der Mega-Drive-Version noch akzeptabel, sind die "Steckbriefe" auf dem Master System fast schon eine Zumutung. Jetzt schreit nicht gleich, daß der Achtbitter doch nicht so viel hergibt, wie sein großer Bruder, sondern verlgeicht diese Mickergrafik mit denen einiger wirklich klasse Spiele auf dem Master System. Das hätte man wesentlich besser hinkriegen können!

Jeder der drei irren Krieger wird ausführlich vorgestellt und hat bestimmte Bewegungen und Stärken. Im Zwei-Spieler-Modus können beide Spieler denselben Kämpfer wählen (interessant!) oder unterschiedliche aussuchen. Da man schnell die Übersicht verliert, wenn sich Zwillinge gegenüberstehen, sollte man eine Münze werfen und nacheinander andere Kämpfer wählen.

Die Qual der Wahl. Es gibt drei Charakatere mit jeweils bestimmten Stärken, Taktiken, aber auch Schwächen.

Mann, du nervst! Zwei furchterregende Kämpfer stehen sich gegenüber. Ein Kampf auf Leben und Tod, wenn es denn sein muß.

Nach dieser Wahl werdet Ihr in den Ring geworfen, wo schon ein übler Zeitgenosse darauf wartet, Euch zu Kleinholz zu verarbeiten. Damit nicht genug, es liegen Messer, Shurikens und Kisten herum, aus denen beide Gegner sich bedienen können. In manchen Kisten gibt es Kraftpillen, die Euch eine Zeitlang unbesiegbar machen (also gut ausnutzen!). Die Sprites bewegen sich erstaunlich schnell, sind aber ziemlich klein und viel gröber als in anderen Master-System-Spielen. Darunter leiden Spielbarkeit und Motivation deutlich.

Genauso trübe sehen die Hintergrundgrafiken aus, vom Sound gar nicht zu reden. Natürlich ist er nicht gerade die Stärke der Konsole, aber muß denn ein Schlaggeräusch zum Bliep werden?

Nach jedem Kampf wird man mit Barem entschädigt (das sich leider nur als Euer Score niederschlägt) und bekommt einen Bonus für jeden

Ich bin hart und cool wie Stahl, ey. Alles schön und gut, aber wie steht's mit der Kleiderordnung??

PROBLEME, FREUND?

Das Wichtigste: Der Score wird hier gezeigt, damit alle ihn bewundern können.

Die Zeit ist knapp, also achtet auf die wegtickenden Sekunden.

Wenn diese Latte erscheint, habt Ihr den Kampf gewonnen.

Das Porträt Eures Kämpfers und seine Ausdauer sind hier angezeigt.

Eure Ausdauer. Wenn sie gegen Null geht, sieht es sehr düster für Euch aus.

Euer Gegner mitsamt Ausdaueranzeige.

FIGHTER

PROTIP Es ist eine gute Idee, nur einfach still zustehen und zu treten, ausserdem bist Du gut beraten, Kato als Deinen Helden zu wählen.

muß dabei dreimal zu Boden gehen, bevor er das bei Euch schafft. Gewinnt Ihr, hagelt es Extrapunkte.

Die Gegner sind gut

Nähere Bekanntschaft mit meiner sauberen Fußsehle gefällig? Bitteschön, hier hast du sie. Schlägereien in Bars haben ihre Vorzüge, z.B. sich mit Drinks versorgen Zu Können, nachdem Du gewwonnen hast und von schönen Frauen umge bet zu sein. Aber jetzt Konzentrier Dich lieber oder es könnte Dein letzter Kick werden.

Gut für kurzfristig umwerfende Wirkung: Nehmt eine Kiste und beschmeißt den Gegner damit.

Geschafft! Der Endkampf entbrennt... und diesmal werden keine Gefangenen gemacht. Der Krieger ist verdammt hart im Nehmen, aber kann er auch so austeilen?

Gegner, den Ihr K.O. gehauen habt. Ein Gabelstapler stemmt Euch dann in die Höhe, damit die Menge Euch kräftig bejubeln kann.

Wenn man drei Kämpfe gewonnen hat, wird man zu einem "Revanche"-Kampf herausgefordert. Ein Doppelgänger von Eurem Kämpfer abgestuft: Anfangs leicht zu besiegen, werden sie dann immer härter, so daß man bis zum Champion gut zu tun hat. Pit-Fighter ist nicht genial, aber für eine Klopperei zwischendurch vielleicht zu gebrauchen.

GEAR-IG AUF PIT-FIGHTER

Eigentlich hätten wir das Spiel andersherum testen sollen! Im Game Gear macht es eine viel bessere Figur. Zwar sind die Sprites ziemlich klein und der Sound nach wie vor schwach auf der Brust, aber die Spielbarkeit ist deutlich höher!

PIT-FIGHTER

DOMARK ● DM 100,-

FORMAT 2Mbit
SPIELER 2
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHHEIN ..... vs
KONTAKT:
SEGA 040/229380

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 67%
▼ Schwer erkennbare Minisprites.
▲ Die sich aber sehr flink bewegen.

SOUND 60%
▼ Biep, biep, bonk, zisch - ein Aspirin, bitte!
▼ Die Jaulmusik macht nur Euren Hund glücklich.

SPIELABLAUF 69%
▼ Auf "easy" ist das Spiel, naja, zu leicht.
▲ Die anderen Stufen machen das aber wett.

ANFORDERUNG 78%
▲ Es macht Spaß, einen Freund zu verprügeln.
▼ Die Hauerei wird aber nach einiger Zeit lang weilig.

PROSCORE
75%

Eine klasse Spielvorlage wurde vergeudet. Durch die Zwei-Spieler-Option kann man es sich aber mal ansehen.

Haltet Eure Wertsachen fest, Carmen Sandiego ist wieder frei! Aus den Fängen der Polizei entwischt, hat sie wieder eine weltweite Diebesbande auf die Beine gestellt. Schützt als Privatdetektiv die nationalen Schätze vor der diebischen Elster. Selbst die Profis hinterlassen Spuren und Hinweise auf ihre Route...

Die Reise geht quer um die Welt in zahlreiche exotische Länder, und vielen schrägen Typen werdet Ihr auch begegnen. Am besten, man nimmt gleich ein Geographiebuch zur Hand, denn Carmen Sandiego basiert auf Fakten und soll gleichzeitig eine Art Unterrichtsstunde werden.

Bei der Ankunft in Columbo, äh.. Colombo, erfahrt Ihr, daß Euch die Banditen gerade entwischt sind. An Eurer Stelle würde ich die Typen vergessen und mir hier einen schönen Urlaub machen!

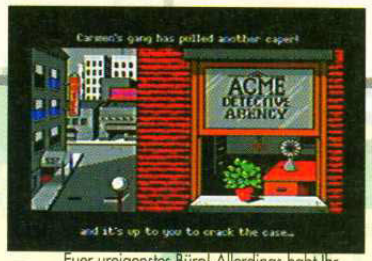
Die elegante Meisterdiebin treibt ihr Unwesen schon im verflixten siebten Jahr. Nach diversen Folgen auf mehreren Computerformaten verschlägt es sie jetzt ins Mega Drive, das erwartungsgemäß mit recht schöner Grafik aufwartet.

Leider kann man zum Detektivspiele nicht viel mehr Schmeichelhaftes sagen – zu abstrakt und uninteressant ist die Spurensuche, zu sehr ähneln sich die Handlungabläufe an allen Flecken der Welt. Wer jedoch immer wieder auf Verbrecherjagd gehen möchte, wird sich über die

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

Passwortoption freuen, damit die Hatz nicht jedesmal völlig von vorne losgeht.

Zu Spielbeginn gebt Ihr Euch einen Codenamen und bekommt dann Euren ersten Auftrag – keine atemlose Verfolgungsjagd, aber darum geht es hier auch nicht. Statt dessen müßt Ihr an verschiedenen Orten Einrichtungen (Bücherei, Sportverein, Außenministerium und andere) besuchen und nach Hinweisen auf Aufenthalt und Pläne der Gangster fahnden. Dabei soll man viel über die Kulturen und Städte der Welt lernen, und nebenbei auch logisches, geradliniges Denken. Ein hehrer Anspruch, der wohl nur leider an den meisten Spielern vorbeigeht, weil die Handlung nicht fesselnd genug ist.



Euer ureigenstes Büro! Allerdings habt Ihr wenig Zeit, es Euch dort gemütlich zu machen - die Jet-Sterei ruft...

PROTIP Überspringt keine Stationen, auch, wenn Ihr zu wissen meint, wo der Verdächtige zu finden ist. Das Spiel kann solche Sprünge nicht nachvollziehen, und Ihr verschwendet wertvolle Zeit damit, Euren Weg zurückzuverfolgen.

Den recht offensichtlichen Tips zum Aufenthaltsort der Diebe muß man innerhalb bestimmter Zeitgrenzen nachgehen und die Verbrecher fangen. Hält man sich zu lange an manchen Orten und mit den Recherchen auf, entwischt Carmens Meute und begibt sich auf den nächsten Beutezug an anderem Ort.

Nachdem Ihr ein Bild davon habt, welche Gangster in den jeweiligen Fall verwickelt sind, müßt Ihr einen Haftbefehl besorgen, die Verbrecher stellen und das Diebesgut zum Besitzer zurückbringen. Wenn Ihr einen Fall gelöst habt, könnt Ihr befördert werden. Wenn nicht,... halb so wild – es gibt noch Hunderte anderer Fälle, die auf Hobbydetektive warten! Mit steigendem Rang werden die Aufträge natürlich immer schwieriger, andererseits kennt Ihr Carmens Arbeitsweise immer besser und kommt ihr schneller auf die Schliche.

Auf den ersten Blick ist die Präsentation des Abenteuers sehr gelungen – schöne, farbenprächtige Bilder und eine gute Bildschirmeinteilung locken. Leider sind die Animationen und Fotos von Carmens Gang so grauenerregend schlecht, daß man nur auf der direkten PC-Vorlage Verständnis dafür haben könnte (wenn überhaupt). Die Hinweise sind optisch kaum mit den Orten verbunden und vermitteln wenig Spannung.

Während der ganzen Verfolgung erfährt man immer wieder, ob man auf der richtigen Spur ist. Dadurch wird die Suche selbst für jüngere Spieler viel weniger aufregend, als sie sein könnte. Obwohl die Idee des Lernspiels gefällt, wird sie leider nicht mit genug Tiefe umgesetzt, um viel zu bringen. Ein Vorreiter auf diesem, vor allem für Konsolen, neuen Gebiet müßte schon erstklassig sein, und nicht mittelmäßig. Und der Sound? Da gibt es nur eine kleine Melodie und eine gruselige, kurze Sequenz, wenn Ihr Verbrecher fangt, und sonst nichts zu vermelden. Auch das trägt zur "künstlichen" Atmosphäre des Spiels und nicht zur Langzeitmotivation bei.

Angesichts der Tatsache, daß dies schon EAs zweites Carmen-Sandiego-Spiel ist, hätte man sich ein ausgefeilteres Abenteuer gewünscht. In dieser Form werden Lernspiele sich nie auf dem Mega Drive durchsetzen. Schade um die gute Idee – vielleicht wird ja noch etwas daraus!

WER, UM ALLES IN DER WELT IST...

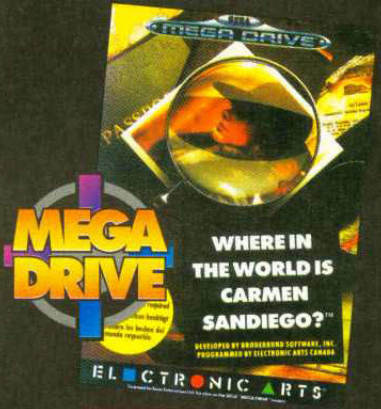
CARMEN SANDIEGO
Die Meisterdiebin höchstpersönlich! Schwelgt im Luxus und geht nie ohne ihre Rubine aus.

KATHERINE DRIB
Eine coole Bergsteigerin, die Motorradrennen fährt und einen tätowierten Adler auf dem Bizeps hat.

IHOR IHOROVICH
Ist merkwürdig auf Rußland fixiert und spielt in seiner Freizeit Krokett.

LEN BULK
War früher ein professioneller Glücks- und Hockeyspieler. Lebt jetzt mit der VILE-Gang ganz unten.

DAZZLE ANNIE NONKER
Die tätowierte Besitzerin einer Joghurtbar spielt Tennis und fährt eine Bugatti-Limousine.



WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

ELECTRONIC ARTS ● DM110

FORMAT 4Mbit
SPIELER 1
STUFEN 1
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..... paßwort
KONTAKT:
SEGA ✆ 040/2270961

AKTION — **STRATEGIE**

GRAFIK 65%
▲ Einige erstklassige Screens, abwechslungsreiche Grafik.
▼ Die animierten Sequenzen sind grausam peinlich.

MUSIK 70%
▲ Unterschiedliche Musiken für die Länder.
▼ Stücke tragen nicht zur Spielatmosphäre bei.

SPIELABLAUF 57%
▼ Herzlich wenig Handlung und Abwechslung
▼ Enttäuschend, wenn man die Diebe stellt

ANFORDERUNG 60%
▲ Ist vielleicht für jüngere Spieler spannend
▼ Für die meisten Abenteurer viel zu einfach und ohne

PROSCORE 59%

Ein Versuch, auf dem Mega Drive mal etwas anderes zu bringen, der aber leider kläglich scheitert.

JAM 00 THE

James Bond hat sich erwischen lassen. Eben noch schnüffelte er auf der Privatinsel des geheimnisvollen Dr. Gravemar herum, jetzt haben ihn dessen böse Buben geschnappt. Auf der Karibikinsel steht der Welt smartester Agent dem Oberschurken gegenüber.

"Ah, Mr. Bond. Wir haben Sie erwartet." - "Wer tut das nicht", dachte sich Bond.

"Ich werde in Kürze mein neues Klongerät aktivieren und Ihre alten Freunde wieder auferstehen lassen. Sie werden mich schützen, während ich meine Satelliten in die Erdumlaufbahn bringe. Von dort aus werden sie die ganze Welt beherrschen." Das breite Grinsen des Wissenschaftlers kennzeichnete ihn glasklar als völlig verrückt geworden.

"Sie haben also Professor Jones und seine Tochter entführt, um sie als menschliche Schtzschilde für Sie und Ihren irren Plan zu mißbrauchen", fuhr Bond ihn an.

"Mein lieber Mr. Bond", beruhigte Gravemar ihn, "Oddjoh, Jojo, Beißer und der Voodoo-Arzt werden Sie sehr bald besuchen kommen. Ich hoffe doch, daß Sie sie willkommen heißen werden. Ach ja, und falls Sie hoffen, sie retten zu können, denken Sie daran, daß die ganze Insel von der Zivilisation abgeschnitten ist. Sie haben keine Hoffnung, zu entkommen, Mr. Bond... und keine Hilfe von außen zu erwarten..."

Dank eines unglaublichen Rechtswirrwarrs ist es seit Lizenz zum Töten (1989) niemandem gelungen, einen weiteren James-Bond-Streifen zu drehen. Ungerührt vom Nachschubmangel mixten sich die Programmierer von Domark ihr eigenes Spiel - und haben noch jede Menge alter "Freunde" des Superagenten mit eingebaut.

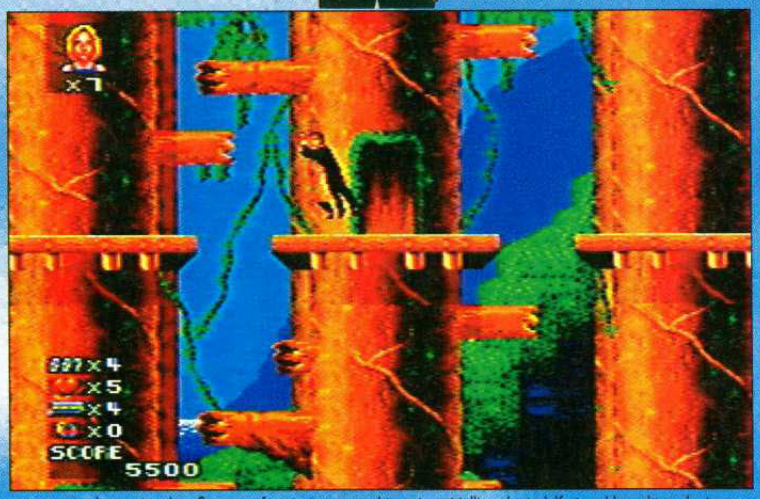
Mit dem wohlbekannten OO7-Logo beginnt das Spiel, gefolgt, von einem recht dünnen Porträt des letzten Bond-Darstellers, Timothy Dalton. Es wäre doch wohl nicht schwer gewesen, ein Digi-Bild des Helden zu beschaffen? So sieht Bond zwar rotverbrannt, aber ansonsten aus wie frisch von der Schönheitsfarm... Naja, es ist eben ein handgemaltes Bild, wollen mal nicht so sein.

Als nächstes taucht der Optionsscreen auf, in dem man die Knopfbelegung, Schwierigkeit und Musik ein- (bzw. aus-)stellen kann. Letzteres wird man wohl nach ein paar Spielrunden tun, denn obwohl die Melodie ganz nett ist, geht sie nach einiger Zeit doch auf die Nerven.

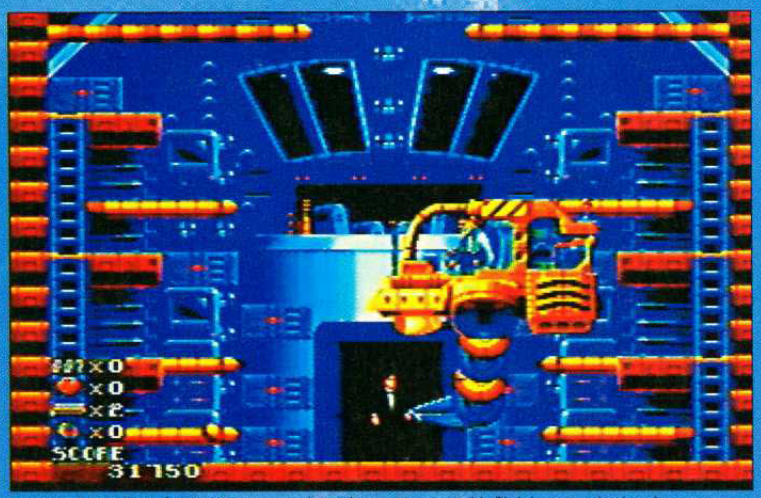
Das Spiel selbst läuft ab wie Rolling Thunder, obwohl hier lauter blonde Geiseln im Minirock befreit werden müssen. Eine bestimmte Zahl Geiseln muß gerettet werden, bevor Bond sich zum Ausgang un dem Levelendgegner begeben kann, aber ein wahrer Gentleman läßt doch niemand im Verlies hocken, oder? Ist der Obermotz hinweggerafft, geht der ganze Schauplatz des Levels in Rauch und Flammen auf.

Bond ist sauber animiert und springt, läuft und schlägt Purzelbäumne, daß es eine Freude ist. Natürlich trägt er seinen schwarzen Tuxedo - offenbar mußte er das Casino in Eile verlassen. Bewaffnet ist er mit der treuen Walther PPK, die er auch dringend braucht.

Jeder Level spielt in einem anderen Teil der Karibikinsel und wird im Überblick kurz gezeigt, bevor es losgeht. Der erste Abschnitt spielt auf einem Luxusdampfer, der aus unerfindlichen Gründen schwerer bewaffnet ist als die gesamte US-Navy! Zwar feuern die schweren Installationen nicht auf Bond, die zahllosen Wachen aber sehr wohl. Mit einer gutgezielten Kugel könnt Ihr jeden Bruschen abwehren. Vielleicht hinterläßt ein Feind auch mal Munition für Eure Walther. Beim Darüberlaufen sammelt Ihr sie ein, müßt Euch also nicht danach



In diesem Level muß man aufpassen, wo man hinspringt. Völlig schwindelfrei und losgelöst schwingt Bond sich von einer Baumplattform zur nächsthöheren. An die kniffligen Sprünge muß man sich gewöhnen, sonst kommt man nicht weit.



Der Endkampf gegen Gravemar steht zu dessen Gunsten. Schließlich kann Bond sich nicht in einem Fahrzeug verstecken. Außerdem ist da noch die eklige Kneifzange. Also: Ausweichen und schießen, was das Zeug hält!

James Bond images copyright Eon Productions Ltd 1992 and Danjaq SA and United Artists Co. 1962

007 007 007

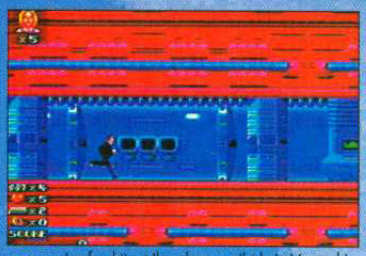
Der Optionsbildschirm in voller, blauer Pracht. Keine Augenweide, erfüllt aber den Zweck.

bücken.

Die Hintergrundgrafik reicht von simpel bis zu detailliert, aber jede ist gut gezeichnet und paßt hervorragend zur Handlung und zum Spielgefühl. Die Soundeffekte sind sparsam eingesetzt, passen aber auch zum Spiel und klingen gut. Der Pistolenschuß ist einer der hübschesten Effekte, die ich je gehört habe.

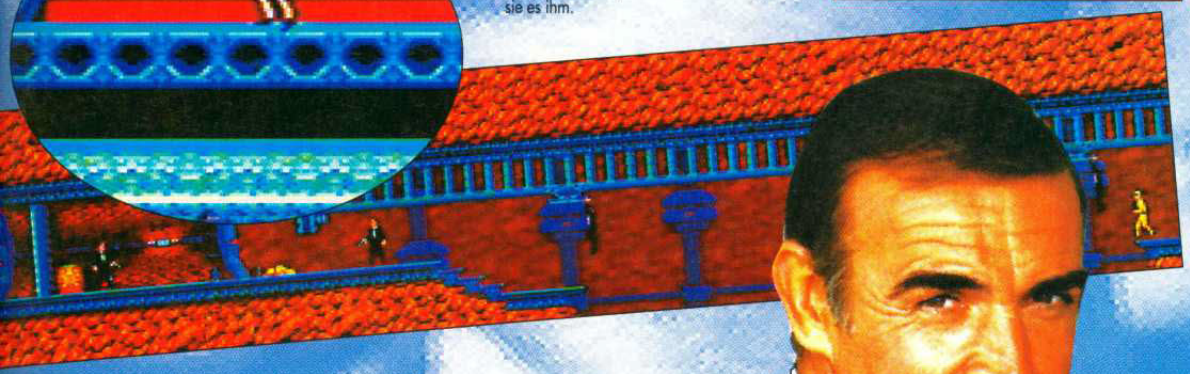
Schade, daß dieses an sich gute Spiel so verteufelt schwer ist. Es gibt keinen "easy"-Schwierigkeitsgrad, und alles, was darüberliegt, bringt selbst Actionfanatiker um den Verstand. Bei der schnellen Action werden die Haare gleich büschelweise gerauft: Die Abfrage ist pixelgenau (Sprünge verfehlt man noch nach stundenlanger Übung) und Wachen, die hinter einem auftauchen, kann man so gut wie gar nicht erledigen. Trotzdem macht das Spiel, wenn man so lange überlebt, bis zum Endkampf durchweg Spaß und ist sicher das beste James-Bond-Modul auf dem Markt.

Du bist tot, Freund, Hundefutter. James Bond hat Gravemar erledigt und wieder einmal die Welt gerettet. Hoffentlich dankt sie es ihm.



Laufen könnt Ihr, aber es gibt kein Versteck! Verzweifelt hetzt Bond auf der Suche nach einem Martini durch Gravemars Labor.

PROTIP Um einen Wächter zu erschießen, der hinter Euch auftaucht, müßt Ihr Euch sofort ducken, dann zielt er weit über Euren Kopf hinweg. Sobald er in sicherem Abstand von Euch ist, steht Ihr auf und erledigt ihn.



JAMES BOND 007 THE DUEL

JAMES BOND THE DUEL

DOMARK ● DM 120,-

FORMAT 8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT:
SEGA ✆ 040/2270961

AKTION / STRATEGIE

GRAFIK 75%
▲ Schöne Sprites, detaillierte Hintergrundgrafik
▲ Flüssige Animationen von Bond und den Wachen

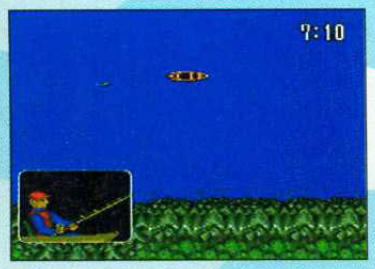
MUSIK 80%
▲ Durchweg gute Soundeffekte
▲ Musik geht in Ordnung, nach einiger Zeit aber auch auf die Nerven

SPIELABLAUF 75%
▲ Es macht Spaß, die armen Schweine zu retten

ANFORDERUNG 68%
▼ Nur vier Level müssen geschafft werden, um zum Schluß zu kommen
▲ Aber das dauert trotzdem eine Weile.

PROSCORE
80%
OK, es hat einige Schwächen, aber schließlich leben wir in keiner perfekten Welt, oder?

Es soll ja Leute geben, die diesen Sport recht unterhaltsam finden, aber mich überkommt bei der Idee, an einem nebligen Novembersonntag um 5.00 Uhr morgens an einem feuchtkalten Flußbett zu sitzen, schlicht und einfach das kalte Grausen. Selbst eine wohlgefüllte Thermosflasche könnte mich nicht überreden, und wenn Marylin Monroe höchstpersönlich die Flasche anwärmt. Aber Gott sei Dank gibt es ja jetzt King Salmon, ein Spiel für den professionellen Stubenangler. Damit lassen sich die dicksten Brocken in der komfortablen Wärme des eigenen Zuhauses an Land ziehen. Selbst Turniere gegen bekannte Sportangler in verschiedenen Gewässern lassen sich mit diesem Spiel austragen, frei nach dem Motto "Schmeiß mir doch mal den Fisch rüber". Natürlich braucht man auch hier ein flinkes Auge, unwiderstehliche Köder und eine ungefähre Vorstellung davon, wie sich ein Fisch verhält, nachdem er angebissen hat. Hauptvoraussetzung ist allerdings Geduld, jede Menge Geduld. Also dann: Petri Heil!



Der Blinker zuckt und ich muß den Fisch nur an Bord ziehen und mit dem Käscher einholen. Leichter gesagt als getan, aber in der Theorie hört sich immer alles ganz einfach an.

Das große Fischen mit King Salmon beginnt mit einem einfachen Titlescreen und, man soll's kaum glauben, dufter Funkmusik vom Feinsten. Leider sind die Optionen auf Japanisch und meine Sprachkenntnisse beschränken sich auf Sayonara und das war's dann auch. Ist aber auch nicht weiter tragisch, denn es stehen sowieso nur zwei Optionen zur Auswahl. Die obere startet ein neues Spiel, die untere nimmt ein zuvor abgespeichertes Spiel wieder auf.

Danach kommt der Screen mit den Namenseinträgen. Aus irgendeinem bizarren Grund (das Spiel wurde dem Vernehmen nach in Deutschland programmiert) erscheinen hier keine japanischen Hyroglyphen, sondern englische

Eintragungen. Hmmm! Soll das etwa heißen, daß das restliche Spiel in englischer Sprache abgefaßt ist? Wenigstens ein Hoffnungsschimmer!

Du gibst Deinen Namen ein und bevor Du Dich versiehst, befindest Du Dich schon im harten Wettkampf mit den besten der Welt (wo bleibt die Trainingsrunde, bitte schön?) und die Jagd beginnt. Die größere der Karten zeigt Dir den Weg durch die Wettkampfstätten. Wenn Du eine hübsche Stelle gefunden hast, an der vielleicht einige Fische herumlungern könnten, genügt ein Knopfdruck auf Button A und schon geht die Ansicht ins Detail. War die Stelle doch nicht so gut gewählt, erscheint eine Nachricht (in japanisch), die erklärt, daß es hier keine Fische gibt. Also leg Dich wieder in die Riemen und suche Dir eine andere Stelle.

Wenn Du schließlich doch die richtige Position eingenommen hast, erscheint Dein Boot wieder auf einer umfassenden Gewässerkarte, komplett mit den Booten der anderen Wettkampfteilnehmer. Die Wassertiefe wird durch unterschiedliche Blaustufen angezeigt. Die dunkelste Schattierung ist die tiefste Stelle. Daran solltest Du denken, schließlich beißt

Aus dem Weg, Lothar Matthäus, Du hast gerade den richtigen Gegner getroffen! 21 Pfund roher Fisch, der nur darauf wartet, im Fischmarkt verkauft zu werden (Ich kann Fisch nicht leiden.) Je größer der Fisch ist, desto mehr Applaus bekommst Du auf dieser Screen und desto größer Deine Chance, den Wettbewerb zu gewinnen

Land in Sicht! Es ist 7 Uhr morgends und der Wettbewerb hat gerade angefangen. Es ist Zeit, die Angel auszuwerfen, sich zurückzulehnen und abzuwarten!

PROTIP Wenn Du einen Bissen abkriegst und der Angler erscheint auf der großen Landkarte, drücke weiter aufwärts und drück dann B, um den Fisch einzufangen.

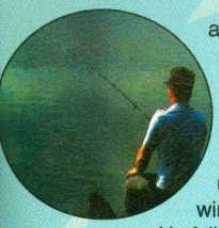
garantiert kein Fisch, wenn er 50 Meter unter dem Boot seine Runden zieht. Der Blinker kann zusammen mit dem Köder jederzeit ausgetauscht werden. Unterschiedliche Wasserarten fordern, wie der Fachmann weiß, auch unterschiedliche Köder, die an die Wassertiefe angepaßt sind. Die richtigen Einstellungen lassen sich nur durch Versuche und Erfahrungswerte finden.

Wenn endlich ein Fisch anbeißt, wechselt der Screen und zeigt ein Bild vom Fisch, der mit aller Macht vom Boot wegschwimmt. Ebenfalls im Bild sind zwei Anzeigen (eine für die Schwimmtiefe des Fisches, die

zweite für die Schnurlänge) und ein kleines Bild von Dir im Boot. Danach heißt es Willen gegen Willen. Der Fisch muß

KINGSA

Hier kommt's richtig dicke! Der Fisch hängt am Haken, aber Du mußt ihn erst mal ermüden, bevor Du daran denken kannst, ihn einzuholen.



abwechselnd Leine bekommen und dann wieder angezogen werden, bis er zu müde ist, um weiterzukämpfen, und gekämpft wird bis zum Umfallen.

Du hast bis 15.00 Uhr, um so viele Fische wie möglich einzuholen, deren Gesamtgewicht hoffentlich alle Deine

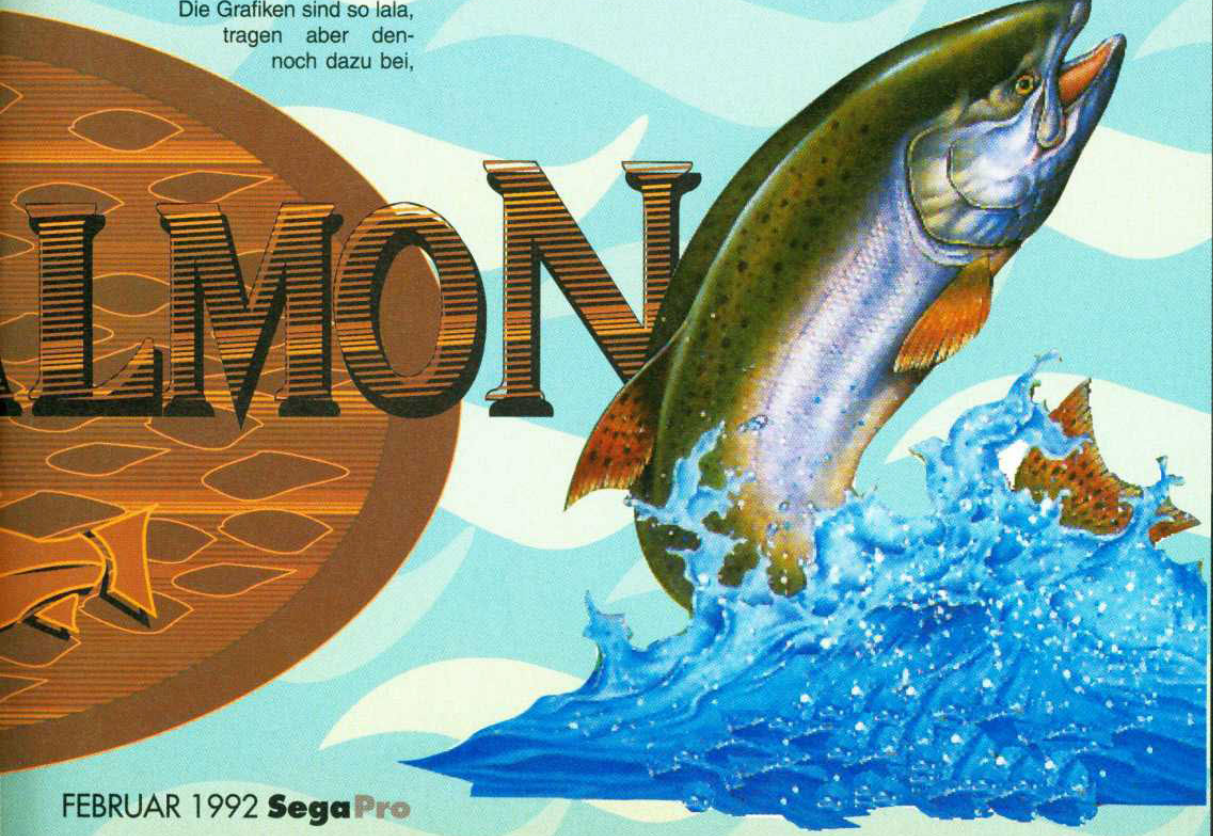
Gegner vor Neid erblassen läßt. Bist Du erfolgreich, geht's in die zweite Runde in anderen Gewässern mit weiteren cleveren Fischen. Hat's nicht geklappt, mußt Du Dein Anglerglück nochmal am ersten Gewässer versuchen.

Die Grafiken sind so lala, tragen aber dennoch dazu bei, das Spiel wirkungsvoll zu untermalen, besonders im Kampf um Leben und Tod, wenn Du den Fisch im Käscher einholst. Die Karten sind nur sehr grob detailliert, aber andererseits, einen richtigen Angler

interessiert die Landschaft nicht die Bohne! Der Sound ist spärlich geraten, aber der Funkrythmus geht in die Beine (verjagt denn die laute Musik nicht die Fische?).

Summa summarum, ein gelungenes

Spiel für den sportbegeisterten Hobbyangler, der nicht die Traute hat, sich morgens um vier aus den Federn zu wälzen!



Ärger im Anmarsch! Wenn Du den Fisch an der Leine hast und irgend etwas geht schief, poppt diese unheimlich informative Dialogbox ab und zeigt das Problem an!

Wähle Deine Waffen! Diese Köder sind für unterschiedliche Fischarten bestimmt, aber weil die Beschriftung in japanisch ist, fällt die Wahl doch ein wenig schwer.

KING SALMON

HOT-B ● PREIS n/v

FORMAT.....4Mbit
SPIELER 1
STUFEN .....n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN .....n/v
KONTAKT:
SEGA 040/2270961

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 78%
▲ Einfache, aber gut gelungene Grafiken für den Karten-Screen.
▲ Detaillierte Fisch- und Anglerdarstellung, hervorragend animiert.

SOUND 76%
▲ Supermusik, die aber die Fische nicht verjagt.
▼ Gute Spoteffekte, aber leider nicht genug.

SPIELABLAUF 85%
▲Hört sich vielleicht langweilig an, macht aber echt Spaß.
▼Leider sind die Optionen auf japanisch und damit nicht lesbar.

ANFORDERUNG 84%
▲Dein erster selbst gefangener Fisch ist eine echte Trophäe.
▲Das gilt auch für den zweiten, den dritten, den vierten...

PROSCORE
85%

Spielspaß hoch drei, selbst wenn das Spiel auf den ersten Blick ein wenig skurril erscheint. Ich bin mir sicher, daß die Angelleidenschaft in deutschen Wohnzimmern in Kürze scharf ansteigen wird.

Man schreibt das Jahr 2640, und die immer weiter entwickelte Technologie hat es den Menschen ermöglicht, auf neuen Planeten zu siedeln. Die Erde ist überfüllt und hoffnungslos überbelastet, und so wurden riesige Generationenschiffe gebaut. Tapfere Pioniere suchen in den weiten des Weltraums nach lebenswichtigen Rohstoffen für das erste galaktische Reich.

Mission 0627. Nach endlosen Wochen eintöniger Reise kommt der Konvoi von Minenräumern endlich auf Saturn an. Langsam parken sie im Orbit ein, damit die Besatzung in kleineren Schiffen zur Planetenoberfläche fliegen können. Bevor es dazu kommt, erscheinen plötzlich unbekannte Blips auf einem der Schifsscanner.

Mit einem wuchtigen Plumps landet ein Riesenroboter auf der Außenhülle des Schiffs, hämmert auf sie ein, und Sekunden später verglüht das Wrack in einer großen Gasexplosion.

Innerhalb von Millisekunden erfährt der Rest des Konvois dasselbe Schicksal. Wieder muß um den Fortbestand der Menschheit und der Erde gekämpft werden, aber dies-

Black Hole Assault ist der Nachfolger eines der ersten Mega-CD-Titel, Heavy Nova. Das Spiel konnte mit genialer Musik und irren Grafiken aufwarten, hatte aber arge spielerische Schwächen. Mit Spannung erwarteten wir deshalb Micronets neuesten Versuch, einen CD-Knaller hinzulegen. Wer Heavy Nova nicht kennt, dem sei gesagt, daß es ein Beat-'em-Up (einer gegen jeweils einen Gegner) mit Robotern als Kämpfern war. Jeder Roboter hat spezielle Bewegungsabläufe und eine Geheimwaffe. Ihr kämpft in (immer schwieriger werdenden) Runden gegen den Computer oder gegen einen Freund.

Ein sehr langes Intro, das erstaunlicherweise auf Englisch gesprochen und japanisch untertitelt wird, führt in die Handlung ein. Schöne Szenen laufen ab und machen Appetit auf mehr. Anschließend erscheint der Titelscreen mit massenhaft Einstellmöglichkeiten: Ein direktes Spiel, Turnier oder Liga und Schaukämpfe gegen das Modul oder einen Freund mit beliebigen Robotern sind möglich. Ihr könnt Euren Namen im batteriegepufferten RAM speichern oder, falls Ihr Japanisch versteht, die Anweisungen auf dem Bildschirm

SFII hat seine Waffen und BHA hat seinen Anteil Zielsuchraketen und Laser. Fire and forget, könnte das Spiel heißen.

Wenn Ihr Euch mit einem Freund prügeln wollt, könnt Ihr den gleichen Robot wählen!

PROTIP Nehmt während des ganzen Hauptspiels den Typ-A-Roboter. Seine Geheimwaffe, der Feuerball, hat durchschlagende Wirkung, solange Ihr jemand damit trefft!

lesen. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich auf leicht oder normal stellen. Da man das Spiel auf "easy" nicht richtig zu Ende spielen kann, sollte man gleich bei "normal" bleiben. Natürlich fehlt das Sound- und Musikmenü ebensowenig wie die freie Knopfbelegung.

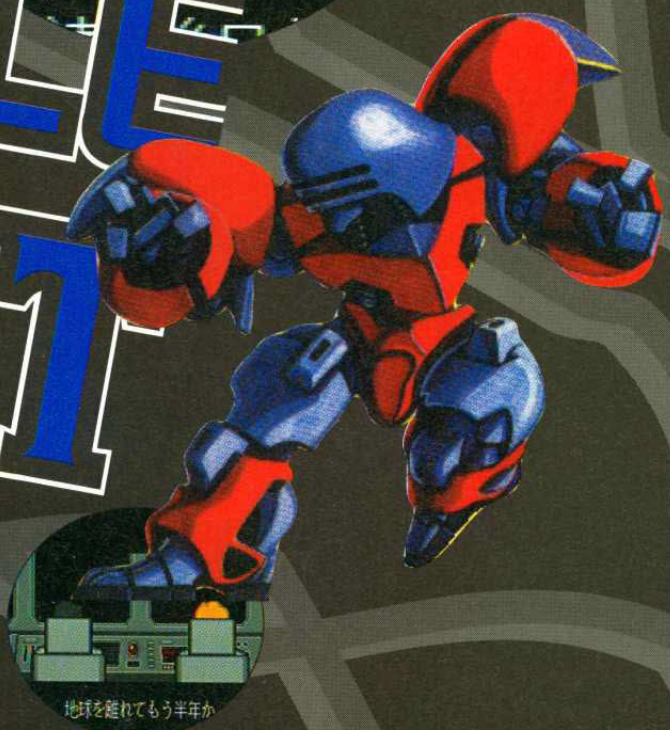
Das Spiel selbst besteht nur aus einer Reihe von Duellen zwischen grafisch fantastisch dargestellten Robotern. Mit Hilfe von Flugraketen schießen sie in die Luft und treten, schlagen und sprengen sich ihren Weg zum Ruhm. Die Begleitmusik und Soundeffekte sind dabei vom Feinsten. Kämpfe finden vor öder Mondlandschaft, auf dem flammenden Saturn und zahlreichen anderen schönen Kulissen statt. Jeder Level wird von einem animierten Intro vorgestellt, zusammen mit Eurem Roboter, den Ihr gegen die Feinde einsetzt. Im eigentlichen Spiel kann man nur zwischen zwei Robbies wählen, die sich ähnlich sehen, aber unterschiedliche Bewegungen und Waffen haben.

Leider ist das Spiel viel zu leicht (ich habe auf "normal" nur eine lächerliche Stunde dafür gebraucht!), wird aber dank der anderen Optionen (vor allem Zwei-Spieler) nicht ganz so flugs langweilig wie andere Mega-CD-Titel bisher.

Liga und Turniermodus ähneln sich weitgehend. Bei beiden könnt Ihr Euch Freunde schnappen, um etwas mehr Schwung in die Sache zu bringen. Die Sieger und Verlierer können gespeichert und für spätere Kämpfe wieder bemüht werden. Auf die Art macht das Modul auch mehrere Stunden lang Spaß.

Wenn Euch Heavy Nova gefallen hat, solltet Ihr Euch dieses Teil ansehen. Ihr werdet es lieben oder hassen.

KHOLE AULT



BLACKHOLE ASSAULT

MICRONET ● PREIS n/v

CD-ZUGRIFF .....SCHNELL
SPIELER 2
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE.....2
BESONDERHEITEN.....VS
KONTAKT
SEGA ✆040/2270961

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 94%
▲ Atemberaubend schöne Sprites und Hintergrundgrafiken
▲ Tolle, animierte Einführungssequenz stimmt auf das Spiel ein.

MUSIK 90%
▲ Klasse Melodien, die man sich auch so anhören kann
▼ Gute, aber nicht genug, Soundeffekte.

SPEILBLAUF 83%
▼ Irgendwann wird es langweilig, Robots zu vertrimmen
▲ Aber nicht, wenn man ein Turnier bestreitet

ANFORDERUNG 80%
▲ Massenhaft Kämpfe warten, aber...
▼ ...das Spiel ist um Längen zu leich.

PROSCORE 89%
Ein guter Verschrottungsspaß, wenn Ihr leichte Spiele mögt.

MENACER

Die Menacer-Light-Gun gibt dem Spieler die Möglichkeit, mittels lichtempfindlicher Photodioden auf spezielle Bildschirmziele (oder alles, was sich bewegt) zu schießen. Die bessere, realitätsnahe Steuerung ist ein ernstzunehmender Pluspunkt, aber was taugt die Menacer in der Praxis? Die Pros haben dem Gerät mal auf den Zahn gefühlt.

Die Menacer ist Sega's neueste Attacke in Sachen Hardware-Zubehör. Im Lieferumfang enthalten sind zahlreiche Add-Ons, die größere Zielkoordination und eine verbesserte Schnittstelle zum Spiel versprechen. Die Spiele selbst müssen nicht unbedingt speziell programmiert werden, aber Grundvoraussetzung für den Einsatz der Menacer sind bewegliche bzw. stationäre On-Screen-Ziele. Bis dato gibt es nur ein einziges Stand-Alone-Game, das diese Voraussetzung erfüllt - T2 für den Mega-Drive. Aber auch andere Spiele mit speziell eingerichtetem Bonuslevel machen von den Fähigkeiten der Laserpistole Gebrauch. Der prominenteste Vertreter dieser Gattung ist beispielsweise das Plattformspiel Robocop. Leider hat die Sache nur einen Haken - Spiele ala Robocop sind bisher noch nicht für den Mega-Drive verfügbar!

Aber gerade in derartigen Arcadegames - mit einer Zielscheibenrunde als Bonuslevel - fühlt sich die Menacer voll in ihrem Element. Leider wird es aller Voraussicht nach nur sehr wenige echte Stand-Alone-Spiele geben. Denkbar wären unter anderem Spiele wie "Die Olympiade" mit Zielscheiben- und Bogenschießen, die als Steuerungsoption die Menacer anbieten, nicht zu vergessen natürlich auch alle Spiele, die es Robocop gleichtun möchten!

Das Öffnen der Verpackung fördert eine Unmenge von Plastikkomponenten zutage. Das beiliegende Handbuch erklärt zwar deren Zusammenbau, bleibt aber wortkarg, wenn es um den eigentlichen Verwendungszweck der einzelnen Zubehörteile geht!

MASTER-MODUL

Dieses Stück bildet die Basis der Menacer! Das Mastermodul kann alleinstehend, also ohne die anderen Zubehörteile, gespielt werden und liefert die eigentliche Firepower. Das Modul sieht aus wie eine Kreuzung zwischen einer Black & Decker Bohrmaschine und einer Taschenlampe, aber der Schein trügt. Das Design kann sich sehen (und fühlen) lassen. Das annehmbare Gewicht hinterläßt ein gehobenes Qualitätsgefühl (bye bye, Megaflop Sega Light Phaser Gun!). Der Handgriff ist perfekt ergonomisch geformt, die Menacer läßt sich also höchst komfortabel bedienen.

In der Praxis liegt eine Hand auf dem Griff und bedient den Firebutton, während die zweite Hand weiter vorn ruht und die drei anderen Buttons bedient. Diese ahmen mit A, B und C die Steuerung eines Joypads nach und arbeiten mindestens ebenso gut, wenn nicht sogar besser. Vorausgesetzt, das jeweilige Spiel unterstützt die Option, aktiviert beispielsweise der Firebutton zusammen mit A den Granatwerfer.

Wenn man das alleinstehende Modul einsetzt, fallen sofort die schier unglaubliche Bewegungsfreiheit und die hohe Zielgenauigkeit auf. Viele potentielle Käufer werden bestimmt aus reinen Komfortgründen ohne die Zubehörteile mit der Menacer spielen.

STABILIZER -MODUL

Dieses Modul wird auf das hintere Ende des Master-Moduls aufgeschoben und dient als Schulterstütze (natürlich sind auch Schüsse aus der Hüfte erlaubt - sieht sowieso viel cooler aus!). Wie der Name bereits andeutet, soll das Modul dem Schützen, ähnlich wie ein Gewehrkolben, größere Stabilität verleihen. Die Schulterstütze besticht natürlich ganz besonders in Spielen, die ein halbkreisförmiges Schußfeld anbieten (wie zum Beispiel Frontline, das im Lieferumfang enthalten ist). Hier erfüllt der Stabilizer seine Aufgabe glänzend, besonders bei Schüssen aus der Hüfte. Schießt man allerdings längere Zeit mit Schultereinzug, wird es ein wenig unkomfortabel, aber für einen kurzen Arcade-Blast ist der Stabilizer genau das richtige Rezept!

BINOCULAR-MODULE

Also, um es kurz zu machen, hierbei handelt es sich um die nutzlosesten Stücke in der gesamten Menacer-Ausrüstung. Die Module werden auf die Oberseite des Master-Moduls aufgeschoben und versprechen eine Zielaufnahme in Dual-Vision. Natürlich fokussieren die Module den Blickwinkel, aber was nicht im Kleingedruckten steht, ist die Tatsache, daß sich der Blick

spätestens nach 10 Minuten derartig trübt, das man Robocop nicht mehr von Tante Else unterscheiden kann!

Die Linsen sind weder in Höhe noch Länge verstellbar, Schwierigkeiten mit Blickwinkel und Position sind also schon vorprogrammiert. Obwohl der Name Binocular (soviel wie Fernglas) eine Vergrößerung andeutet, sucht man vergebens. Nicht nur das, sondern das Blickfeld wird sogar stark eingeschränkt. Nach Bedarf kann der Schütze auch nur ein Modul aufsetzen, aber selbst damit ist das Teil ziemlich nutzlos für den praktischen Gebrauch. Ich für meinen Teil kann mir keine einzige Situation vorstellen, in der die Binocular-Module einen Vorteil bringen. Ergo - ein schlecht konzipiertes, billiges, nutzloses Stück Plastik, das nicht mal besonders gut funktioniert.

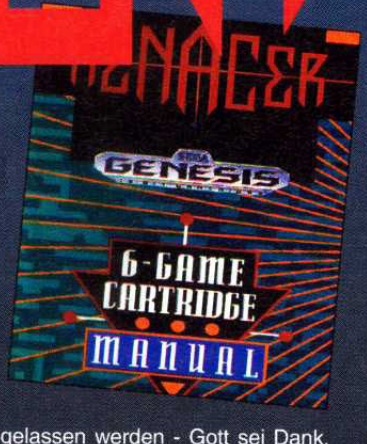
INFRAROT-RECEIVER

Fernseher bzw. Monitor und empfängt die Signale vom Master-Modul der Menacer. In diesem Zusammenhang ist zu beachten, daß die Menacer immer mindestens einen Meter vom Empfänger entfernt sein muß. Komplikationen gibt es, wenn dieser Abstand unterschritten wird, falls der Winkel zwischen Menacer und Empfänger zu groß wird oder wenn der Menacer aus irgend einem Grund direkt auf den Empfänger zielt und nicht, wie vorgesehen, auf den Bildschirm.

Der Empfänger wird in den zweiten Controllerport eingesteckt und muß nach erfolgter Benutzung unbedingt wieder abgezogen werden. Viele Spiele verweigern mit eingestecktem Empfänger den Betrieb.

BATTERIEN NICHT IM PREIS ENTHALTEN

Das Master-Modul arbeitet mit sechs AAA-Batterien, die man leider vergeblich im Paket sucht. Allerdings schaltet sich die Menacer nach 30 Sekunden Pause automatisch ab, die Batterien können also problemlos im Fach gelassen werden - Gott sei Dank, kann man da nur sagen, denn einen Ein/Aus-Schalter gibt es nicht. Übrigens haben die Batterien im Normalbetrieb Saft für mindestens 20 Stunden, lange genug also, damit Ihr nicht am Weihnachtsmorgen für Nachschub zur nächsten 24-Stunden-Tankstelle traben müßt!



GAMES

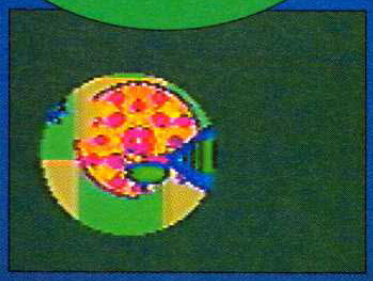
Ein echter Lichtblick - Die Menacer wird komplett mit einer Cartridge ausgeliefert, auf der sechs Spiele enthalten sind. Eines dieser Spiele ist, man traut kaum seinen Augen, T2, derzeit das einzige Menacer-kompatible Spiel auf dem Markt.

Die anderen Spiele passen in die Kategorien zwischen "Na ja" und "Bloß nicht", erfüllen aber ihren Zweck, nämlich die Fähigkeiten der Menacer gebührend zu demonstrieren.

PEST CONTROL

Ja ist es denn die Möglichkeit! Das freche Ungeziefer macht sich einfach über die Pizza her, und Ihr sollt den frechen Käfern die Verdauung mit einigen Feuerstößen erschweren. Der Screen bleibt dabei dunkel und nur der Abschnitt, auf den die Menacer zielt, wird ausreichend erhellt.

Obwohl das Spiel nicht ganz auf dem Stand der Dinge ist, demonstriert es doch auf eindrucksvolle Weise die blitzschnelle Update-Funktion der Menacer. Jeder neue Level beschleunigt die Action und die kleinen Krabbler werden Königinnen, die jede Menge Ungezieferbabies zur Welt bringen! Wenn Ihr die Königinnen erlegt, bleiben die Babies zurück und beginnen ihrerseits damit, sich über die Pizza herzumachen. Weil die kleinen Biester so schnell sind, wird das Spiel doppelt so hart. Mit einem normalen Joypad würde sich diese Ungezieferjagd recht schwierig gestalten, aber die Menacer vereinfacht die Sache ungemein.



● Pest Control! Wenn Ihr nicht schwer auf Draht seid, ist Eure Pizza in Null Komma nix von den Störenfrieden weggemampft!

READY AIM TOMATOES

Mit Abstand das beste Spiel seiner Gattung auf der Cartridge. Im Grunde genommen ist Ready Aim Tomatoes ein gelungener Abklatsch von ToeJam and Earl Euch fällt die undankbare Aufgabe zu, Euren Gegner mit Killertomaten zu vernichten. Selbst die Details von ToeJam and Earl hat man glatt übernommen, so gibt es auch hier den verrückten Zahnarzt und den Creepy Cupid. Wenn Ihr die Startomate trefft, gibt's als Bonus ein Tomatendauerfeuer, um die Feinde auszuschalten. Imposant oder nicht, man verläßt sich doch zu sehr auf den Erfolg von ToeJam and Earl und das wirkt sich nach einer Weile natürlich stark auf die Spielbegeisterung aus. Aber auch hier kann man nur noch abschnallen, wenn man sich die mit der Menacer erzielten Präzisionsschüsse genauer reinzieht. Ohne die Hilfe der Laserpistole wäre ein derartig superfixes Gameplay wohl kaum machbar!

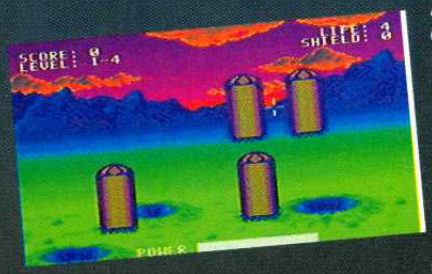
● Ready Aim Tomatoes unterscheidet sich nur unwesentlich von ToeJam and Earl. Aber wenigstens habt Ihr diesmal eine bessere Chance, dem verrückten Zahnarzt eins auszuwischen!

MENACER

SPACE STATION DEFENDER

Meiner Meinung nach das sinnloseste Spiel im Sechserpack. Zu Anfang läßt sich alles noch recht gut an, aber nach einer Weile wird es monoton und schließlich richtiggehend frustrierend. Außerirdische Pods erscheinen auf dem Screen und müssen abgeschossen werden, bevor Sie vollständig materialisiert sind. Als Option einstellbar ist die Erscheinungsart der Pods. Im normalen Modus

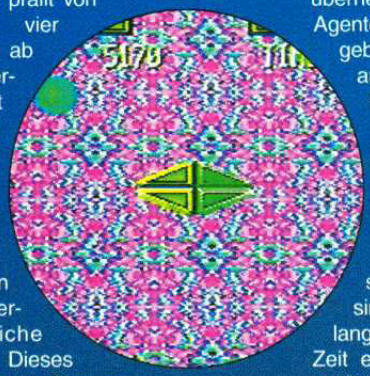
erscheinen die Außerirdischen in geordneter Formation, im Random-Modus tauchen Sie plötzlich und unerwartet auf. Hört sich leicht an, oder? Leider verliert sich die



Waffenenergie unverhältnismäßig schnell und das Wiederaufladen dauert und dauert und dauert! Zum Aufladen müssen die auf der Bildschirmunterseite auftauchenden Power-Ups abgeschossen werden, aber die Wartezeit ist einfach zu lange und die Gegner sitzen dabei nicht untätig herum, sondern verwandeln Euch ohne viel Federlesen in eine materielose Gaswolke. Dieses Manko macht ein geschwindigkeitsbetontes Spiel nahezu unspielbar und der Spaß wird einem gründlich vergällt.

WHACK BALL

Der Ball prallt von den vier Wänden ab und verwandelt dabei die darunterliegenden Kacheln in unterschiedliche Farben. Dieses Spiel ist wirklich zu simpel und kann seine Ähnlichkeit mit Shufflepuck nicht verleugnen. Die Spielgeschwindigkeit steigt auch hier von Level zu Level an, aber



von einem faszinierenden Spielabenteuer zu sprechen wäre doch leicht übertrieben.

Im übrigen braucht man die Menacer für dieses Spiel überhaupt nicht, ein Joypad tut's genauso gut. Ihr müßt lediglich hinter den Ball gelangen, dessen Abmessungen so groß geraten sind, daß es schwieriger ist, den Ball zu verfehlen als ihn zu treffen! Dieses Spiel ist sooooo laaaangweilig, daß es schwerfällt, die Augen offen zu behalten. Selbst die komplexeren Levels, bei denen ein Stück der Wand fehlt, so daß der Ball durchschlüpfen kann, können dieses Spiel nicht aufwerten!

ROCKMAN'S ZONE

Gute Unterhaltung für circa 10 Minuten, und danach wieder die große gähnende Langeweile. Ihr übernehmt die Rolle eines FBI-Agenten, der für die Big Time ausgebildet wird. Geschossen wird auf Pappkameraden, die in Fenstern und Türeingängen auftauchen. Auch hier zeigt sich wieder die Treffgenauigkeit der Menacer. Das Zielfenster erlaubt auch dann einen sicheren Schuß, wenn schnelle Reaktionen gefordert sind. Die Action läßt sich langsam an, legt aber nach kurzer Zeit einen gehörigen Zahn zu. Ihr müßt aufpassen, daß Ihr den richtigen Pappkameraden trefft, denn außer den Gangstern tauchen ab und an auch unschuldige Passanten auf. Legt Ihr versehentlich einen dieser Passanten um, geht Euch ein Leben flöten, Ihr könnt also nicht einfach alles abschießen, was Euch vor die Rohre kommt. Habt Ihr Eure Aufgabe ohne Verluste unter der Zivilbevölkerung erfüllt, gibt's einen Bonuspunkt. Ein Pluspunkt ist der unbegrenzte Munitionsvorrat - dadurch wird man geradezu verführt, doch alles umzulegen, was sich bewegt - man gönnt sich ja sonst nichts!

FRONTLINE

Der Kampf ums Überleben hat begonnen! Panzer rasen kreuz und quer über das Schlachtfeld und haben nur eines im Sinn, Euch das Lebenslicht auszublasen. Um das Chaos komplett zu machen, jagen ständig feindliche Kampfflugzeuge über Eure Köpfe hinweg und lassen Ihre tödliche Fracht auf Euch herabregnen. Gnade wird nicht verlangt und nicht gegeben - "Schießen um zu töten" heißt die Devise. Mit dem A-Button könnt Ihr Eure eigenen Raketen abfeuern, aber leider ist der Vorrat begrenzt. Habt Ihr

einen Level durchgespielt, gibt es als Belohnung ein neues Leben, das Ihr allerdings auch dringend notwendig habt, denn jeder neue Level bringt noch mehr Panzer und Flugzeuge! Die sicherste Methode ist immer noch ein gepflegtes Dauerfeuer. Haltet den Finger am Drücker und ballert wild durch die Gegend, bis auf dem Schlachtfeld kein Stein mehr auf dem anderen steht!

RESÜMEE

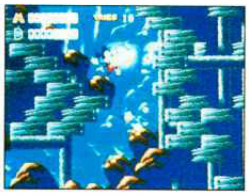
Allen Spielen mit Ausnahme von T2 ist scheinbar nur eine einzige Aufgabe zugeteilt - die Fähigkeiten der Menacer zu demonstrieren. Das Gameplay kommt leider dabei etwas zu kurz, aber immerhin wissen wir jetzt, daß die Menacer ein hervorragend konstruiertes Stück Hardware ist. Wer einmal mit der Menacer geschossen hat, erkennt sofort das riesige Potential als essentielles Zubehör! Der Ball liegt also wieder mal im Garten der Softwarehersteller, allerdings sehe ich keinen Grund, der Menacer die gebührende Unterstützung zu verweigern. Den geforderten Preis ist dieser Schießprügel der Superlative jedenfalls allemal wert und die Zukunft wird zeigen, ob wegweisendes Zubehör wie die Menacer auch bei den Spielproduzenten Anklang findet.

World of Illusion

Zwei wie Pech & Schwefel

Na zauberhaft! Kaum sind Mickey und Donald einmal gemeinsam unterwegs, da ist es schon passiert: Der böse Magier fängt sie in seiner mysteriösen Schatulle, aus der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Mickey und Super-Pechvogel Donald müssen geheime Zauberkräfte entdecken und im 2 Spieler-Modus gemeinsam den mächtigen Obermotz besiegen. Nur so erreicht Ihr den rettenden Ausgang aus einer Welt voller Gefahren. Auf zum nächsten Fachhandel und her mit dem Hocus Pocus für 1- 2 Spieler.

© Walt Disney



SEGA
Mega Drive

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

SEGA

Der Bessere gewinnt.

GAME OVER

THE BIG GAMES BUSTED EVERY

GAME OVER SCREENS

JAMES POND 2

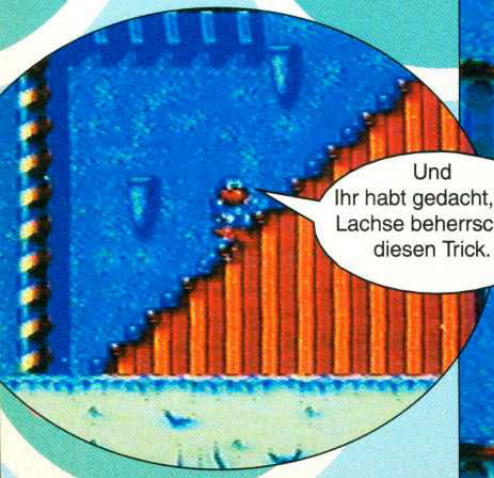
MEGA DRIVE

James Pond, der beste britische Unterwasserdetektiv aller Zeiten, erhält eine Nachricht vom FI5S. Dr. Maybe ist wieder mal unterwegs. Diesmal hat dieser gemeine Schurke doch tatsächlich die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes am Nordpol infiltriert und zahllose Bomben an allen möglichen Stellen versteckt. Pond muß seinen berühmten Robosuit ablegen und sich auf's Trockene wagen, damit die Kinder Weihnachten nicht ohne Spielzeug dasitzen.

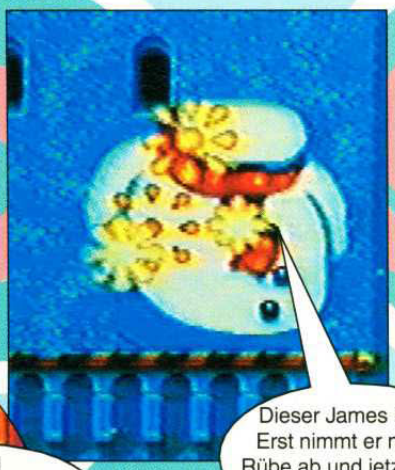
Obwohl schon leicht in die Jahre gekommen, ist James Pond 2 von EA zweifellos eines der glitschigsten Plattform-Spiele, die es gibt. Viel Glück, Commander Pond, hoffentlich können Sie unterwegs noch ein paar Bösewichte marinieren!

Dr. Maybe ahnt noch nichts davon, aber James Pond probiert gerade einige Aufwärmroutinen aus, die ihm Jane Fonda hat zukommen lassen.

Oben seht Ihr, wie Pond seinen Robosuit zwecks Schrittweitensteigerung verlängert, während er unten seine Flossen auf Trab bringt, um ungeahnte Höhen zu erreichen. Ein paar Minuten später ist Mr. Pond soweit und kann voll in die Action eintauchen...



Pond fischt sich bis in die Höhle des Weihnachtsmannes vor, wo ihn bereits der lächelnde Schneemann erwartet. Der Schneemann liefert Pond einen harten Kampf, bevor er sich in den grummeligen Dr. Maybe verwandelt. Endlich ist der Doktor entlarvt und seine Pläne haben einen empfindlichen Dämpfer vom FI5S-Meisteragenten



Der Weihnachtsmann erscheint auf der Bildfläche und läßt einen wohlgefüllten Sack auf Maybe's fetten Kopf plumpsen. Und wieder ist Weihnachten bis zum nächsten Jahr für die Kleinsten gerettet.

Pond wird in die Dunkelheit davongetragen, aber er weiß, daß er die Bewährungsprobe bestanden hat und sicherlich schon bald die nächste Mission auf ihn wartet.

Der monatliche Game-Over-Beitrag kam auch diesmal auf Video, aber leider ohne Absender. Wer immer das Video geschickt hat, war wahrscheinlich so aufgeregt, daß er weder seinen Namen noch die Adresse angegeben hat.

Aufgepaßt Gamepros! Wenn Ihr kürzlich ein Spiel bis zum Schluß durchgespielt habt, nehmt das Ganze auf Video auf und schickt es dem Verlag zu - und bitte vergeßt nicht - Absender angeben!

EINE DER AKTUELLSTEN SEGA- KONSOLEN ZEITSCHRIFTEN AUF DEM MARKT!

FALLS IHR DIE ERSTEN AUSGABEN VON SEGAPRO VERPASST HABT IST HIER DIE CHANCE, SIE NACHZUBESTELLEN!

Ausgabe 1 DM 6.50
Fetzige erste Ausgabe mit Beiträgen wie Previews für Sonic 2,Superman und Smash tv. Ausserdem eine super 4-seitige Zusammenfassung der Neuerscheinungen fürs kommende Jahr - bloß nicht verpassen! Reviews gibt's für Alien 3 (MD),Evander Holyfield Boxing (MD), Sports Talk Baseball (MD), Thunderforce IV (MD), Ninja Gaiden (MS), Putt & Puter Golf(MS), Prince of Persia (GG), Popils (GG) und viele mehr!

Ausgabe 3 DM 6.50
Der 2. Teil der A-Z Broschüre kommt kostenlos mit dieser Ausgabe. Mehr wesentliche Tips und Mogeleien zu über 100 Spielen. Im Heft gibt's einen tollen Mega-CD-Bericht zusammen mit einem Review zu dem unglaublichen CD-Game Wonder Dog. Außerdem Reviews zu Death Duel, Krusty's Fun House, Lemmings, RBI 4(alles für MD); Alien 3, SCI und Tom & Jerry (MS), Smash TV und Super Off Road.

Bitte schicken Sie mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

.....

Name.....

Adresse.....

.....

.....

Bezahlung des o. g. Preises plus Portokosten:
DM 4 für eine bis drei Ausgaben
DM 8 für vier und mehr Ausgaben per

Scheck

an: SegaPo Leserservice,
Postfach 101 905,

Ausgabe 2 DM 6.50
Mit dieser Ausgabe bekommt Ihr sensationelle 16-seitige Pro Tip-Broschüre,die hilfreiche Tips zu über 100 Sega-Spielen zu bieten hat. Ein absolut unentbehrlicher Begleiter! Im Magazin gibt's Previews zu Trivial Pursuit, Mega-lo-Mania, Humans und vielen mehr. Reviews für Greendog,Predator 2, Sonic 2, Splatterhouse 2, Team USA Basketball (alles für Mega Drive); New Zealand Story, Smash TV (MS), Super Monaco GP 2 (GG), Terminator (GG) und andere.

Pro ACTION REPLAY Modul

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

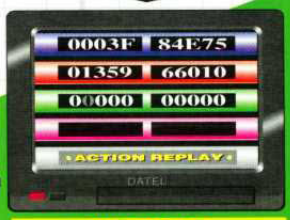
MEHR LEBEN, MEHR ENERGIE, MEHR POWER, UNENDLICHES LEBEN, WERDEN SIE UNBESIEGBAR

EINGEBAUTER PARAMETER GENERATOR!! FÜR UNENDLICHE LEBEN

JETZT ERHÄLTLICH FÜR

MEGADRIVE™	DM 149,-
SUPER NES™	DM 149,-
* NES™	DM 99,-
GAME BOY™	DM 99,-

ALLE PREISE ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN
UNABHÄNGIG VON DER BESTELLTEN STÜCKZAHL



WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

Pro Action Replay DAS SUPER MOGEL-MODUL TOTAL!

MIT DEM ACTION REPLAY MODUL KÖNNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM ACTION REPLAY MODUL FÜR MEGADRIVE™, SUPER NES™, NES™ UND GAMEBOY™

- **ACTION REPLAY** ist eine neue Entwicklung, die den **LSI CUSTOM CHIP** beinhaltet. Dieser wurde speziell angefertigt, um den Benutzer die Änderung der Spielprogrammierung zu ermöglichen, so dass man seine Lieblingsspiele bis zum Ende durchspielen kann.
- Durch den einzigartigen **"GAMETRAINER"** ist es möglich, Level zu spielen, die man zuvor noch nie gesehen hat. Sie können Ihre eigenen Parameter finden für mehr Power, Energie, Treibstoff, unendliches Leben, usw.....
- Mit **ACTION REPLAY** finden Sie Ihre eigenen neuen Parameter minutenschnell. Diese ist das Modul, das von Profis und Telefon-Hotlines eingesetzt wird.
- **SUPER NES:** Mit dem **ACTION REPLAY MODUL** ist es möglich, amerikanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen. Es gibt eine riesige Auswahl von U.S. Titel!!!!
- **MEGADRIVE** Version von **ACTION REPLAY** funktioniert als Adapter für japanische Spiele. Hierdurch ist es möglich, japanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen!!!!
- Mit dem speziell entwickelten **ASIC CHIP** ist es möglich, die neuesten Spiele sofort nach deren Neuerscheinung zu manipulieren.
- **ACTION REPLAY** ist sehr einfach in der Handhabung. Keinen speziellen Vorkenntnisse notwendig. Wer ein Spiel spielen kann, kann auch **ACTION REPLAY** einsetzen. Alle Eingaben werden über den Joystick/pad eingegeben. Einfacher geht es nicht!!!!

★ WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELD, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DATA Flash GmbH

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!

TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547

Distributor für
...Österreich: Alt Ges.m.b.H, Favoritenstr. 40, 1040 Wien, Tel. 0(1)222-5057561
...die Schweiz: ABC Import Export AG. Baggastiel 48, 9475 Sevelen SG. Tel. 085/569 60 oder 61/62